PEŁNA WERSJA GRY TYLKO 8,50 zł

Do wygrania konsola Nintendo GameCube

TOYLAND RACING

Zwariowane wyścigi

SUPERKONKURS!!!

NEWSY · RECENZJE · SOLUCJE · TIPSY · PORADY

Action PLUS® CD

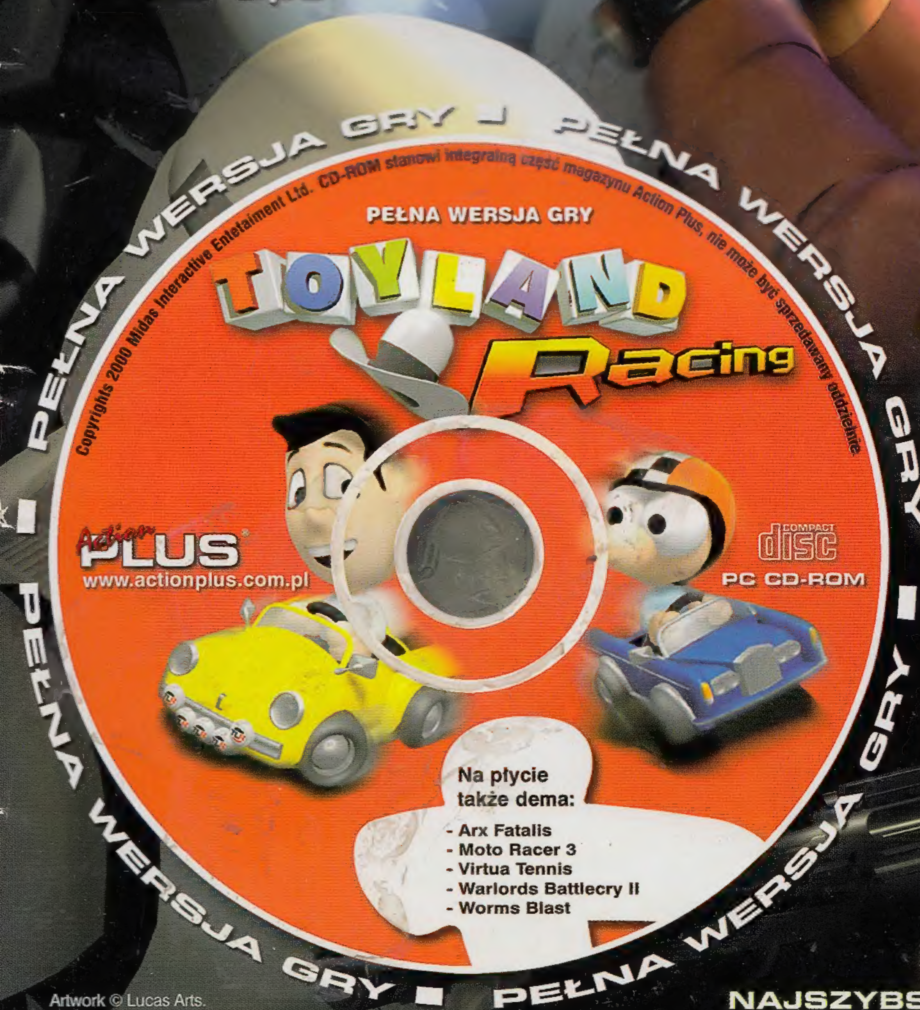
ISSN: 1429-964X
INDEX: 343102

Cena: 8,50 zł w tym VAT 7%
Nr 5/2002 Maj (50)

Jedi Knight II: Jedi Outcast

NOWOŚCI:
Tony Hawk Pro Skater 3
State Of Emergency
Freedom Force
Warrior Kings
Starmageddon

PONADTO:
Defender Of The Crown
Global Ops



SOLUCJE I PORADNIKI:
C&C Renegade
State Of Emergency

PLAKATY:
Tony Hawk Pro Skater 3
Warcraft 3

TOYLAND RACING

Zwariowane wyścigi



www.actionplus.com.pl
NAJSZYBSZY MAGAZYN O GRACH NA RYNKU

JUŻ W SPRZEDAŻY GRA PANZER ELITE EDYCJA SPECJALNA

za **29,99!**

eXtra Gra w Internecie
www.extragra.com
Najświeższe informacje o projekcie eXtra Gra. ZAJRZYJ!

Koniecznie zajrzyj
www.cdprojekt.info
Informacje prosto ze źródła

Oryginalna gra Panzer Elite w polskiej wersji językowej
29,99 złotych
eXtra Gra
Numer 2/2002
PANZER ELITE
EDYCJA SPECJALNA

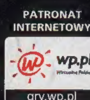
Kartonowe pudełko, w którym po złożeniu możesz przechowywać grę

Magazyn z ciekawymi informacjami o grze

2 płyty CD z grą PANZER ELITE EDYCJA SPECJALNA po polsku

Instrukcja odsłaniająca tajniki gry

PATRONAT INTERNETOWY







ORYGINAŁY TAŃSZE NIŻ PIRATY !

Idea sprzedawania oryginalnych gier, opracowanych po polsku w cenie 29.99 jest szalona. Zwłaszcza, że w naszej serii nie ma miejsca na gry stare, czy słabe. Nasza najnowsza propozycja to Panzer Elite Edycja Specjalna - przyjazny w obsłudze symulator czołgu, w którym możesz wziąć udział w największych bitwach II Wojny Światowej. Ustawiając opcje na początku gry, Panzer Elite może stać się albo prostą strzelanką z czołgiem w roli głównej albo bardzo realistycznym symulatorem działania broni pancernej. Poprzyj naszą szaloną ideę niewiarygodnie tanich, oryginalnych gier. Kup kolejny egzemplarz eXtra Gry - nie zawiedziesz się!

Szukaj w punktach z prasą.

JUŻ W MAJU W SPRZEDAŻY NOWA EXTRA GRA WIELKIE HITY A W NIEJ GRA PRZYGODOWA ATLANTIS II NA 4 PŁYTACH CD!



4CD



Atlantis II

© Cryo Interactive

JEŚLI CHCESZ ZAMÓWIĆ TE FANTASTYCZNE GRY Z DOSTAWĄ DO DOMU ZADZWOŃ (0-22) 519 69 19, LUB ODWIEDŹ STRONĘ WWW.WIRTUALNY.COM

TREVOR CHAN'S CAPITALISM™ II

ZARZĄDZAJ, ZARABIAJ, ZDOBYWAJ RYNKI. POKONAJ KONKURENCJĘ!











Masz już dość uproszczonych gier ekonomicznych? Chciałbyś się sprawdzić w grze, która wiernie odtwarza rynkowe realia? Zagraj w Capitalism 2! To doskonała rozrywka, dzięki której dowiesz się, jak poprowadzić własną firmę. Zdobywaj kontrakty, zabiegaj o klientów, dbaj o pracowników, walcz z konkurencją i pokonaj ją! Naucz się pomnażać pieniądze i zdobywać coraz większy udział w rynku. Dowiedz się, jak prowadzić interesy w najbardziej rozbudowanej grze ekonomicznej ostatnich lat! Zostań rekinem biznesu wpierw na swoim komputerze, potem na prawdziwym rynku!





www.ubisoft.com

www.cdprojekt.info TWOJE ŹRÓDŁO INFORMACJI

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA I DYSTRYBUCJA W POLSCE CDPROJEKT

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA ZAMÓW JUŻ DZIŚ (0-22) 519 69 69 www.wirtualny.com

Spis treści
MAJ 2002

Wstępniak

Już w przyszłym numerze!

W poprzednim wstępniaku obiecywaliśmy Wam zmiany - więcej nawet - rewolucję na rynku prasy komputerowej. Mieliśmy ruszyć już od numeru, który trzymacie w rękach, ale postanowiliśmy, że wydamy jeszcze jeden w starej formule. Z dwóch powodów - chcieliśmy, aby 50, jubileuszowy numer zamykał pewien okres działalności Action Plusa, po drugie zaś - uzyskany w ten sposób czas przeznaczyliśmy na dopracowanie nowej formuły magazynu. Mamy nadzieję, że spodoba się Wam - ale o tym przekonamy się dopiero za miesiąc. Na razie zapraszamy do tego wydania - jest dużo nowości, kilka bardzo wyczekiwanych. Polecamy też konkursy - wyjątkowo atrakcyjne, z wartościowymi nagrodami. Zapraszamy do lektury i udziału w konkursach. Powodzenia!

Naczelny, Vice & Team

Co byś zrobił



The House of the Dead 2

Nazywasz się James Taylor. Jesteś agentem specjalnym, który pracuje dla rządowej agencji AMS. 26 lutego 2000 w mieście gdzieś na północy Stanów wybuchła "epidemia". Masz przed sobą atakującą maszkarę. Jeśli się nią zajmiesz, a będziesz za wolny, inne potwory mogą uciec. Co robisz?

A) Strzelasz w pierwszego gagatka i w jego kumpli z tyłu jednocześnie. Kanonada na pewno przyniosła jakiś skutek. Za chwilę rozwieje się dym z lufy - i zobaczysz, co się stało...

[zajrzyj na stronę 53]

B) Dziurawisz najbliżej atakującego zombi. Kule niemal pozbawiają go głowy. Nie masz już czasu na zombi, które czają się z tyłu. Biegniesz dalej, zastanawiając się, czy nie był to błąd twojego życia.

[zajrzyj na stronę 65]

Action PLUS

e-mail: actionplus@actionplus.com.pl
www.actionplus.com.pl

Numer 50
Maj 2002

Redakcja
51-667 Wrocław, ul. Dembowskiego 57/61
tel. (071) 345 21 38

Redaktor Naczelny
Tymon Smektała
tymon@actionplus.com.pl

Zast. Redaktora Naczelnego
Andrzej Sitek
andrzej.sitek@actionplus.com.pl

Zespół Redakcyjny
Andrzej Sawicki, Patryk Sawicki, Jacek Smoliński, Marcin Serkies, Maciej Jakubski, Aleksander Olszewski, Ewelina Skowrońska

Stali Współpracownicy
Artur Okoń, Maciej Smoliński, Piotr Swaczyński, Sławomir Lipowski

Redaktor Techniczny
Jacek Sawicki

DTP
Sebastian Dragun, Beata Haratym, Grzegorz Jaszczyszyn, Janusz Oziom, Jacek Sawicki, Jakub Siepkowski

Korekta
Damian Bednarek

Wydawca
Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., sp.k., ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa

Prezes: Witold Woźniak

Dyrektor Wydawniczy: Zbigniew Bański
Dyrektor finansowy: Andrzej Choynowski
Dyrektor ds. produkcji: Janusz Iwanowski
Dyrektor ds. kolportażu: Maria Kardas

Dział reklamy: Katarzyna Jabłońska Dyrektor
(022) 517 02 52, 517 02 53, fax. (022) 517 02 56

Jacek Bzdun
tel. (071) 3412083, 3421841, 3420316 wew. 104
tel. komórkowy (0) 502 206383
e-mail: jbzdun@wroc.bauer.pl

Leszek Kun
tel. (071) 3452131, 3452138, 3452145 wew. 201
tel. komórkowy (0) 607 53 66 60
e-mail: lkun@wroc.bauer.pl

Waldemar Poturniak
tel. (0 22) 5170472
tel. komórkowy (0) 501 93 06 89
e-mail: wpoturniak@pl.hbv.de

Kazimierz Serwin
tel. (071) 3452131, 3452138, 3452145 wew. 102
tel. komórkowy (0) 601 09 75 76
e-mail: kserwin@wroc.bauer.pl

Public Relations, Promocja: Joanna Korwin-Kijuć
tel. (071) 342 18 41 w.119
e-mail: jkorwinkijuc@wroc.bauer.pl

Druk Poligrafia S.A. Kielce

ISSN 1426-2916

BAUER
www.bauer.pl

IZBA WYDAWCÓW PRASY

Toyland Racing

Znasz Toon Car? Pokochasz Toyland Racing!!!

Toyland Racing to pełne humoru, zwariowane wyścigi samochodowe. Mimo komiksowej grafiki oferują prawdziwe emocje oraz pełne napięcia rajdy aż do samej mety. Czy pokonasz przeciwników? Czy zdobędziesz wszystkie kategorie prawa jazdy? Sprawdź to sam!!!

I. Instalacja

Włóż płytę Toyland Racing do napędu CD-ROM. Jeśli opcja powiadomienia o włożeniu płyty do napędu (Autostart) jest włączona, menu płyty uruchomi się automatycznie. W przeciwnym razie otwórz okienko Mój komputer (odpowiednią ikonkę powinieneś znaleźć na Pulpicie), kliknij ikonę napędu CD-ROM, a następnie install.exe. Postępuj zgodnie z instrukcjami na ekranie. Podczas gry płyta Toyland Racing musi znajdować się w napędzie CD-ROM. Aby uruchomić grę, kliknij skrót Setup Toyland, który został utworzony przez program instalacyjny w menu startowym. Po ustaleniu opcji możesz uruchomić grę, wybierając Toyland Racing z menu startowego. Po uruchomieniu gry zobaczysz menu z następującymi opcjami - Alone, Friends i Bye (wyjście z gry).



Sterowanie

Prawo	- kursor w prawo
Lewo	- kursor w lewo
Gaz	- kursor do góry
Hamulec	- kursor w dół
Hamulec ręczny	- prawy Ctrl
Turbo	- prawy Shift
Zmiana kamery	- End
Liczba okrążeń (podczas wybierania parametrów wyścigu)	- kursory góra/dół
Warunki wyścigu (podczas wybierania parametrów wyścigu)	- prawy Shift

II. Tryb dla pojedynczego gracza (Alone)

W tym trybie gra oferuje kilka opcji do wyboru. W zależności od tego, na co się zdecydujesz, uzyskasz dostęp do innych trybów gry.

Practice - tryb treningowy. Warto z niego skorzystać na początku gry, kiedy jeszcze nie wiesz, jak wyglądają tory i jak najlepiej prowadzić zabawkowe bolidy.

Race - pojedynczy wyścig. Wybór samochodów i torów w tym trybie zależy od posiadanej przez ciebie licencji. Kiedy wchodzisz do niego, musisz wybrać kierowcę, którym będziesz sterował, oraz ilość przeciwników. Po określeniu tych parametrów, wciśnij Enter. Wybierz tor, na którym będziesz się ścigał, oraz liczbę okrążeń i warunki panujące na trasie (dzień, noc, mgła). Warunki panujące na trasie zmieniasz klawiszem Turbo (domyślnie prawy Shift).







Carnet - licencje rajdowe. W tym trybie musisz wykonywać zadania stawiane przed tobą przez pana Chatty'ego, by zdobywać kolejne licencje rajdowe. Umożliwiają one dostęp do nowych torów i przeciwników.

Championship - mistrzostwa. By wziąć udział w mistrzostwach, musisz przede wszystkim zdobyć odpowiednią licencję kierowcy rajdowego. Liczba okrążeń oraz warunki panujące w trakcie wyścigu zmieniasz tak samo jak w pojedynczym wyścigu.

III. Tryb dla wielu graczy (Friends)

Slip - umożliwia dwóm graczom walkę na jednym komputerze w trybie split-screen (dzielonego eranu). Po zaznaczeniu opcji Here gracze wybierają zawodników, przy czym nie może to być ten sam kierowca. Liczbę okrążeń, warunki panujące podczas wyścigu oraz tor wybierz w ten sam sposób jak w przypadku pojedynczego wyścigu.



Link - opcja umożliwia grę przez sieć lokalną w protokole IPX. Jeden z graczy jest gospodarzem gry (Boss), pozostali (Another player) mogą do niej dołączyć. Boss ustala parametry gry i rozpoczyna ją - wciskając klawisz Enter. Toyland Racing pozwala na rozgrywkę ośmiu graczom, przy czym oryginalna płyta z grą znajduje się tylko w jednym komputerze. Gracz, który ma w czytniku oryginalną płytę CD, automatycznie staje się gospodarzem sesji (Boss).

Dema gier

W tym numerze Action Plus na płycie CD przygotowaliśmy dla was także dema najnowszych gier. By je uruchomić i zainstalować, wybierz tytuł interesującej cię gry z menu i postępuj zgodnie z instrukcjami udzielanymi na ekranie komputera.

Na płycie znajdziecie dema gier:
- Arx Fatalis
- Moto Racer 3
- Virtua Tenis
- Worms Blast
- Warlords Battlecry II

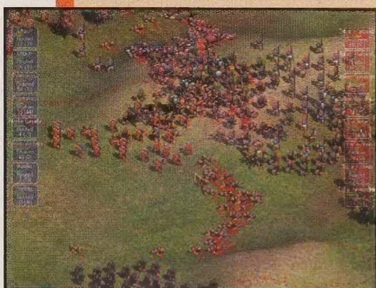
Krótko o...

Final Fantasy X - 4 miliony kopii

Jak informuje Square Software - twórcy najsłynniejszej chyba (a przynajmniej najdłuższej) sagi japońskiego role-playing, jej część dziesiąta (FF X) została zamówiona do sklepów na całym świecie w liczbie 4 milionów kopii! Ile z tego sprzeda się, to już zupełnie inna historia, jednak trzeba przyznać, że liczba ta jest - delikatnie mówiąc - imponująca!

Legion

Brytyjski developer - Slitherine Strategies - poinformował, że dzięki podpisanej ze szwedzką Paradox Entertainment umowie wydawniczej ich rzymska strategia czasu rzeczywistego - Legion - ukaże się jeszcze tego lata!





Might & Magic - książka

Niby nic nadzwyczajnego - jest przecież i taka, której akcja rozgrywa się w świecie War- i Starcrafta, a jednak miło widzieć kolejne książki ze znanymi i lubianymi logo gier na okładkach. Kolejną jest The Sea of Mist, powieść w świecie Might & Magic.

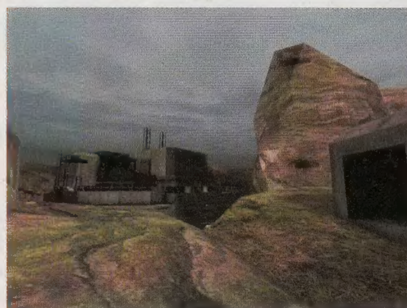
C&C: Generals i...

Computer and Video Games powołując się na vice szefa Electronic Arts poinformowało, że dawny Westwood - w chwili obecnej studia Electronic Arts, pracuje nie nad jednym, lecz DWOMA RTS-ami w świecie C&C! Co więcej - że rozważany jest pomysł stworzenia sequela wydanego zaledwie przed kilkoma tygodniami Renegade'a!

Jurassic Park: Project Genesis

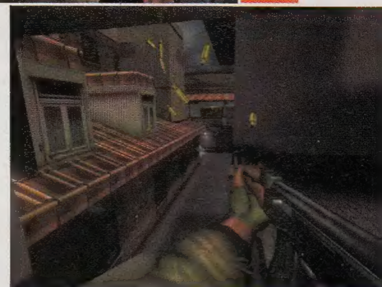
Universal Interactive poinformowało, że rękami Blue Tongue Software (twórców Starship Troopers) powstaje kolejny tytuł wskrzeszający dinozaury. Jurassic Park: Project Genesis różnić się ma jednak znacząco od wszystkiego, co do tej pory widzieliśmy w dzielących temat propozycjach; to gra, której korzeni (DNA?) szukać należy w sim-city, a więc koncentrująca się na "stwarzaniu wirtualnych (zaginionych) światów"!

Tac Ops: Assault on Terror





Szlakiem przetartym przez Counter-Strike: Condition Zero, pierwszy komercyjny mod (ściślej: eks-mod - w CS:CZ pozostał ponoć tylko ogólny zamysł gry...), idzie jedna z najpopularniejszych modyfikacji Unreal Tournament - Tac Ops. Tac Ops: Assault on Terror - pod taką bowiem nazwą figuruje w planie wydawniczy Infogramesu; jest kolejną samodzielną propozycją dla wszystkich tych, którzy pełnię szczęścia osiągają dopiero w chwili, gdy team antyterrorystów wyeliminuje zagrożenie ze strony agresywnych sfrustrowanych. TO:AoT cechuje poprawiona w stosunku do oryginału oprawa graficzna (w tym animacje), 18 zupełnie nowych map i naturalnie - przepisany oraz usprawniony kod sieciowy. Wreszcie, co równie ważne - prócz znacząco ulepszonego trybu multiplayer Tac Ops oferować ma kampanię single player.

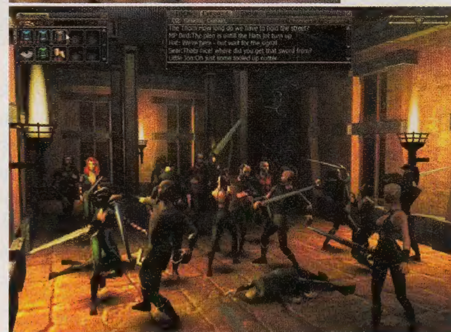


Premiera Tac Ops Web - jeszcze tej wiosny.

Dragon Empires - dopiero latem

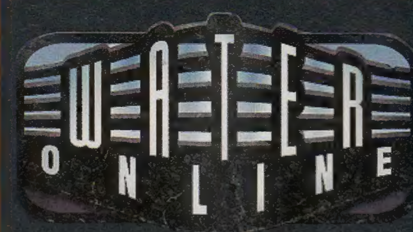
Codemastersowy massive multiplayer-only role-playing game - Dragon Empires, którego premiera miała odbyć się jeszcze tej wiosny, zaliczył delikatny obsuw i pojawi się w sprzedaży dopiero w trzecim kwartale. Powodów decyzji nie podano, jednak z dużym prawdopodobieństwem można stwierdzić, że ambicją Codemasters jest dorównać pod względem doskonałości "dnia 0" Dark Ages of Camelot, które już w chwili premiery zachowywało się tak jak inne MMORPG-i po miesiącach poprawek. Przyczynić się do tego może fakt, że DE tworzone jest i testowane równocześnie w dwóch ośrodkach. Nie byłoby też może w tym ostatnim niczego nadzwyczajnego, gdyby nie fakt, że jest to przedsięwzięcie transatlantyckie, gdyż jeden z nich znajduje się w Stanach Zjednoczonych, drugi zaś - w Wielkiej Brytanii! Tymczasem jednak - parę znajomych screenów (smoków niestety nadal brak).





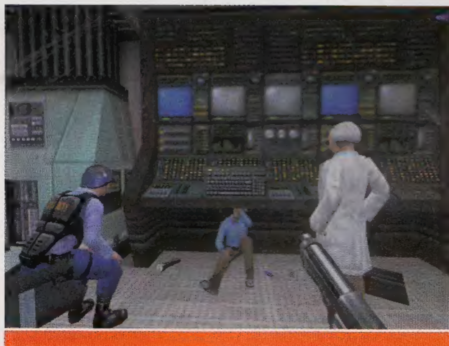


W.A.T.E.R. Online



Interesująco zapowiadająca się W.A.T.E.R. Blood Runs Deep - role-play stanowiący dokładną odwrotność filmowego "Water World" (jednej z najbardziej spektakularnych klap w historii Hollywood, nieprzypadkowo pewnie z Kevinem Costnerem w roli głównej), całkowicie zmienia charakter, by stać się W.A.T.E.R. Online. Niestety zapytani o świat gry i stosowaną przezeń technologię, twórcy nabrali w.o.d.y. w usta... Jedno, co pewne - data premiery to wciąż 2004.

Half-Life Generacja 3.0 już wkrótce!



Od kilku już dni w sklepach dostępna jest trzecia odsłona wspaniałego pakietu Half-Life Generacja. W skład kompilacji wchodzi aż 5 znakomitych gier akcji, które już wkrótce można będzie nabyć dzięki wydawnictwu Play-It:

Half-Life - najbardziej przykuwająca uwagę, przerażająca i fascynująca gra akcji, jaką kiedykolwiek stworzono na komputery PC. Nastrój grozy, który potęgowany jest przez świetne grafikę i muzykę, nie da się porównać z żadnym horrorem. Half-Life to jednocześnie tytuł, który otrzymał najwięcej nagród w historii gier komputerowych. Do najważniejszych należy: "Najlepsza gra roku 1998 Europy Środkowo-Wschodniej" w plebiscycie czytelników branży prasowej, a także tytuł "Gra roku" przyznany przez ponad 50 czasopism z całego świata.

Opposing Force - pierwszy dodatek do Half-Life'a, w którym do dyspozycji mamy cały odział szturmowy (medyka, inżyniera i 2 komandosów).

Blue Shift - samodzielny dodatek, który dzięki zastosowaniu nowych technologii przyczynił się do przyznania dla Half-Life'a nagrody "Gra wszech czasów" przez opiniotwórczy zachodni magazyn PC Gamer

Uplink - dodatkowe misje do Half-Life'a, wprowadzające nas jeszcze głębiej w klimat grozy tej gry.

Counter-strike - to najpopularniejszy dodatek do trybu multiplayer. Do dyspozycji mamy cały arsenał pistoletów i karabinów maszynowych używanych w specjalnych jednostkach wojskowych. Gracze wcielić się mogą w rolę Antyterrorystów lub Terrorystów. Ci pierwsi ochraniają VIP-ów, ratują zakładników, przy jednoczesnej likwidacji terrorystów, ci drudzy oczywiście na odwrót.

Team Fortress - znakomity dodatek, przeznaczony tylko do trybu multiplayer. Cała zabawa polega na tym, że jest to gra zespołowa, gdzie grupy stowarzyszonych graczy walczą o jak najlepsze wyniki i bronią baz przed wrogiem.

Oprócz podstawowej wersji Half-Life'a i dodatkowych gier, Play-It w myśl zasady "zawsze coś eXtra" umieścił w pudełku:

- bonusową płytę z zestawem najlepszych dodatkowych modów
- kompendium wiedzy o grze w postaci offline'owej strony WWW
- industrialny kubek z emblematem gry!



Krótko o...

Jurassic Park: Project Genesis pojawić się ma pod koniec tego roku.

Gladiators i Ring 2 w Mancie

Oferta Manty ostatnio powiększyła się o 3 nadzwyczaj interesujące tytuły rodem z Arxel Tribe: Mistmare, Gladiators i sequel (ściślej: prequel) znakomitej "wagnerowskiej" przygodówki - Ring 2. Więcej szczegółów o nich - już wkrótce.

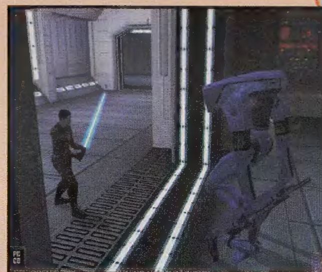
Gran Turismo 4 Network

Sony potwierdziło oficjalnie, że w studiach Polyphony Digital powstaje część czwarta wielkiego Gran Turismo! Ta zatytułowana po prostu Gran Turismo Network (nazwa robocza) i jak wskazuje jego nazwa - koncentrująca się na zmaganiach sieciowych (przystawkę sieciową zakupić będzie można już latem), pojawić się ma na pewno dopiero w przyszłym roku!

Knights of the Old Republic - pierwsze screeny

Na nowo otwartej stronie Knights of the Old Republic, bioware'owego role-playa w świecie Star Wars, pojawiło się kilka pierwszych screenshotów w pełni ukazujących moc zarówno engine'u graficznego Odyssey (poprawiony engine Neverwinter Nights), jak i bioware'owych grafików!

Przy okazji - wersja pecetowa Knights of the Old Republic pojawi się niestety dopiero wiosną przyszłego roku...



V.I.P. PC

Nie jest chyba dla nikogo niespodzianką wieść, że Ubi Soft przygotowuje także pecetową wersję V.I.P., komputerowego refleksu serialu z niejaką Pamelą A. w roli głównej. V.I.P., który pierwotnie ukazał się na PSONE, jest grą akcji; wcielamy się w niej w agentów Vallery Irons Protection (V.I.P.), czyli elitarnej agencji ochroniarskiej działającej w "gorącym trójkącie" Hollywood-Beverly Hills-Los Angeles i zajmującej się - jak łatwo się domyślić - ochroną gwiazd przemysłu filmowego.

MoH:AA+ = MoH:TA

Znamy pierwsze szczegóły dotyczące Medal of Honor: Team Assault - oficjalnego sa-

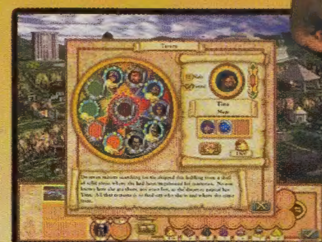


Action PLUS

Od kilku dni w sprzedaży znajduje się długo oczekiwana, wyczekiwana i przez wielu wymarzona czwarta część gry Heroes Of Might & Magic IV, rewelacyjnej gry strategicznej osadzonej w realiach fantasy. Z tej okazji mamy dla was konkurs i dwa pytania...

- **Ile szkół magii znajduje się w każdym mieście HOMM IV?**
- **Czy bohaterowie mogą aktywnie uczestniczyć w bitwach prowadzonych w HOMM IV?**









Znasz odpowiedź na te pytania? Jeśli nie, podpowiedzi znajdziesz w recenzji gry z poprzedniego numeru. A jeśli już je znasz, prześlij je KONIECZNIE NA KARTCE POCZTOWEJ pod adresem redakcji. Autorów najcelniejszych odpowiedzi nagrodzimy jednym z 10 fantastycznych egzemplarzy gry Heroes Of Might & Magic IV.

Na trafione odpowiedzi czekamy do 15.V

Krótko o...

modzielnego dodatku do uznanego tak w oczach prasy, jak i graczy Medal of Honor: Allied Assault. Zatem Team Assault powstaje w studiach Electronic Arts (a więc już nie jak Allied Assault - 2015) przy wykorzystaniu engine'u Quake III Team Arena (Allied Assault stworzony był na bazie engine'u Q3A) i obok dziewięciu map multiplayer zawierać ma aż dziewięć poziomów single player (wśród nich kontrofensywę niemiecką w Ardenach i ostateczny radziecki atak na Berlin!).

Medal of Honor: Team Assault premierę mieć będzie jeszcze tej jesieni!

SimCity 4

Jedno z najpopularniejszych anglojęzycznych czasopism zajmujących się komputerową rozrywką - Computer Gaming World, zdradziło niespodziankę przygotowywaną przez Maxisa - prócz kolejnych odsłon sagi Simsów przygotowują czwartą już część serii, której korzenie tkwią w ośmiobitowcach - Sim City! Na pewno wrócimy do tego tematu.

Battle.net kontra Bnet D

Blizzard podjął kroki prawne przeciw "Bnet D" - projektowi emulowania blizzardowego Battle.netu, który nie wymagając jednostkowych kodów umożliwiałby wykorzystywanie pirackich wersji m.in. Diablo, Starcrafta czy zbliżającego się wielkimi krokami do czerwcowej premiery Warcraft III!

Fallout PL w XK!

Fallout, gra-legenda, gra, która przywróciła blask cRPG-om, w końcu w wersji umożliwiającej jej ukończenie także tym, którzy dotąd nie domyślili się, że 'I'll' to to samo, co 'I will', słowem - po polsku. Wydany w ramach cdprojektowej eXtra Klasyki, w cenie niecałych 20 zł prezentuje całkiem porządny poziom tłumaczenia (nie mogę się jedynie przekonać do polskich nazw własnych - np. Złomowa, jakie wyrosło na Pustkowiach w miejscu oryginalnego Junktown...), co sprawia, że można naprawdę gorąco polecić ten tytuł tym wszystkim, którzy dotąd nie mieli okazji zetknąć się ze światem postnuklerarnego opadu radioaktywnego.

Warlords Battlecry II w czerwcu!

Nadchodzi Warlords Battlecry II, jedna z najlepszych strategii czasu rzeczywistego utrzymanych w klimatach fantasy! Dzień polskiej premiery najnowszej odsłony Warlords został ustalony na 5



Combat Flight Simulator 3

Jeszcze tej jesieni będziemy mieć okazję po raz trzeci w wydaniu Microsoftu sprawdzić się za sterami samolotów przemierzających nieba rozdartej wojną (drugą światową) Europy. Jak wynika z nadesłanych materiałów prasowych, zasiąść będzie można w perfekcyjnie (to cecha całej serii) odwzorowanych kokpitach aż 18 samolotów RAF-u, USAF i Luftwaffe; co ciekawe - także odrzutowych, jak Me-262, oraz - wraz z innymi żywymi graczami, jako załoga np. B-17! Combat Flight Simulator 3 od znamienitych poprzedników odróżniać ma m.in. wyjątkowo wiarygodne odwzorowanie powierzchni ziemi i obiektów znajdujących się na niej, dzięki czemu naloty z niskiego pułapu mają być emocjonujące jak nigdy dotąd, oraz - co nad wyraz interesujące - elementy... role-playing, przez które należy rozumieć zmienne w trakcie gry zdrowie pilota; to wpływać ma np. na ostrość widzenia czy odporność na przeciążenia!



Counter-Strike: Condition Zero na dniach!

Sierra podała nową, średnio precyzyjną datę premierę single playerowego Counter-Strike'a - szeroki drugi kwartał 2002. Jako że drugi kwartał zwykł zaczynać się w marcu i kończyć najpóźniej w czerwcu - zwalczanie terrorystów rozpocznie się raczej szybciej niż później.



Freelancer jesienią!

Jak informuje Microsoft - ostateczna data premiery Freelancera, wielokrotnie już wspominanego na łamach duchowego następcy Elite/First Encountera, a więc space-sima pozwalającego rzeczywiście żyć w świecie gry, a nie tylko w nim grać, odbyć się ma jeszcze tej jesieni! Przy okazji potwierdzony został tryb multiplayer, w którym świat (czyli pojedynczy serwer) zmieniać się będzie w zależności od poczynań wszystkich graczy! Czekamy z niecierpliwością!



Warcraft III w czerwcu!

Premiera tego megatytułu zbliża się coraz nieuchronniej. Zgodnie z ostatnimi zapowiedziami Blizzarda, najnowsza część Warcrafta zatytułowana Realm of Chaos ujrzy światło dzienne już w czerwcu! Co równie ważne - zgodnie z zaleceniami Blizzarda Warcraft III ukaże się na całym świecie w tym samym czasie, nie ma więc mowy, że polscy gracze będą musieli stawiać pierwsze kroki w grze w chwili, gdy inni rozgrywać będą swoje setne rozgrywki...

Jednocześnie polski wydawca Warcraft III - CD-Projekt,





poinformował, że udało się mu wynegocjować nową, niższą niż ceny produktów Blizzarda do tej pory - cenę: zapłacić zań będziemy musieli nie 160, a 130 złotych! Ponadto jako premia w pakiecie znajdzie się płyta ze ścieżką dźwiękową z gry w formacie Audio CD, która oryginalnie stanowi jeden z elementów wersji kolekcjonerskiej Warcrafta!

Warcraft III: Królestwo Chaosu ukaże się w polskiej wersji językowej.

Rainbow 6 atakuje ponownie!

W chwili gdy czytacie te słowa, w sklepach powinien znajdować się już niezwykły tytuł - Raibow 6: Edycja Kolekcjonerska, składający się aż z 5 produktów kultowej serii Rainbow 6! Każdy fan gier komputerowych wie, iż seria Rainbow 6 charakteryzuje się niezwykłym realizmem oraz dynamiczną akcją, co podkreślone jest fascynującą fabułą mistrza suspensu - Toma Clancy'ego...

Rainbow 6: Edycja Kolekcjonerska to unikalny pakiet 5 gier będących rewolucyjnym połączeniem ultrarealistycznej strategii oraz dynamicznej akcji. Fabuła serii bazuje na motywach powieści Toma Clancy'ego, właśnie dlatego musiano ją pomieścić aż na 6 płytach CD! Ta wspaniała kolekcja, którą mieć powinien każdy prawdziwy fan gier akcji, zawiera: Rainbow Six (Gra Roku 1999 według magazynu PC Gamer), Rogue Spear (Gra Roku 2000 według magazynów PC Gamer i Computer Gaming World), Covert Ops Essentials (dzięki tej grze zyskamy dokładny wgląd w świat tajnych



operacji) oraz eXtra dodatki od wydawnictwa Play-It: Eagle Watch (dodatek, w którym prócz nowych misji znajdziemy nowe uzbrojenie, żołnierzy i opcje multiplayer) i Urban Operations (dodatkowe misje, które przeniosą nas na najniebezpieczniejsze pole walki - w teren zabudowany).

Rainbow 6: Edycja Kolekcjonerska wydana została przez Play-It w cenie 129 zł (w sklepie patronackim - MiG.com.pl - 119 zł).

Shaman

Shaman, nowy projekt twórców Darkened Skye - Boston Animation, jest tytułem znacznie bardziej ambitnym niż reklamówka Skittlesów. Określany jako "RPG eksperymentalne" Shaman ma na celu maksymalnie najpełniej przybliżyć nam życie i wierzenia oryginalnych mieszkańców kontynentu zwanego Ameryką - czyli Indian, w tym zaś naturalnie czarowników - szamanów.

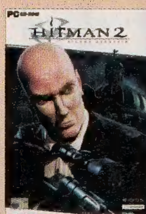


Krótko o...

czerwca, co oznacza, że już wkrótce, po uiszczeniu zaledwie 70 zł, można będzie wkroczyć do polskojęzycznego świata Warlords!



Hitman 2 - opóźniony...



Niestety wyczekiwany niecierpliwie przez fanów Thomas Reiper, płatny morderca, znany już z Hitman: Codename 47, nie pojawi się, jak zapowiadano, na przełomie marca i kwietnia. Nowa data premiery Hitman 2: Silent Assassin to wrzesień...

Painkiller

Peoplecanfly - nowa firma naszego rodzimego Johna Carmacka - Adriana Chmielarza, autora m.in. Starmageddonu, ujawniła pierwsze szczegóły dotyczące tworzonego aktualnie w jej studiach tytułu - Painkillera. Painkiller jest grą typu first-person shooter, w której poznamy odpowiedź na pytanie "czy nieumarli czują ból, kiedy ich zabijasz?"; jej bohaterem bowiem jest człowiek, którego zadaniem jest zwalczanie nadnaturalnych okropieństw na ich terenie - słowem: postmodernistyczny wiedźmin.

Premiera Painkillera odbyć się ma jeszcze w tym roku. Bliższe szczegóły nt. tego niezwykle interesującego przedsięwzięcia już wkrótce. Tymczasem zaś - kilka screenshotów.





AvP 2 dodatek?

Jak informuje PlanetAvP.com, "w produkcji znajduje się oficjalne rozszerzenie Aliens vs. Predator 2. Nie poinformowano jednak, co znajdziemy w nim nowego; nie podano także daty wydania".

Rozejrzyj się! W sprzedaży powinna już być gra Panzer Elite Edycja Specjalna, doskonały symulator czołgów z II wojny światowej. Z tej okazji mamy dla was konkurs.

Jak oficjalnie nazywa się przedstawiony poniżej czołg?







Znasz odpowiedź na to pytanie? Prześlij ją, KONIECZNIE NA KARTCE POCZTOWEJ pod adresem redakcji. Autorów najcelniejszych odpowiedzi nagrodzimy jednym z 25 pancernych egzemplarzy gry Panzer Elite Specjalna Edycja.

Na prawidłowe odpowiedzi czekamy do 15.V

Action PLUS

Krótko o...

Spider-Man: The Movie

Activision poinformował, że na kanwie filmu o Spider-Manie, jaki pojawić się ma w kinach w czerwcu, powstaje gra akcji ukazana w perspektywie trzeciej osoby: Spider-Man: The Movie.

Tworzona przez Gray Matter (ludzi odpowiedzialnych za tryb single player Return to Castle Wolfenstein) wersja PC Spider-Man: The Movie oferować ma zupełnie nowy system walki, nowych przeciwników (m.in. Green Goblina) i całkowicie przemodelowany system sterowania naszym superherosem, pozwalający m.in. w pełni efektywnie posługiwać się wystrzeliwaną przezeń siecią (np. "uciąć" ją w dowolnej chwili tak, by móc wystrzelić ją w innym kierunku). Premiera Spider-Man: The Movie już w maju!





Might and Magic IX w maju

Jak ćwierkają zaprzyjaźnione wróble zamieszkujące w pobliżu warszawskiej siedziby CD-Projektu, polska premiera dziewiątej części tej słynnej sagi RPG odbędzie się w maju, a więc już w niespełna pięć tygodni po premierze światowej! Zupełną nowością w MM9 w stosunku do poprzedników jest zastosowany po raz pierwszy w grach RPG Lithtech engine, znany np. z Aliens vs. Predator 2 czy No-One Lives Forever.

Might & Magic IX: With of Fate drużyna rozpoczyna przygodę jako rozbitkowie na wyspie zwanej Isle Of Ashes. Pierwszym zadaniem, jakiemu stawi ona czoło, będzie zjednoczenie zwaśnionych klanów, jednak jak zwykle w przypadku Might & Magic jest to zaledwie przygrywka do czegoś naprawdę wielkiego...

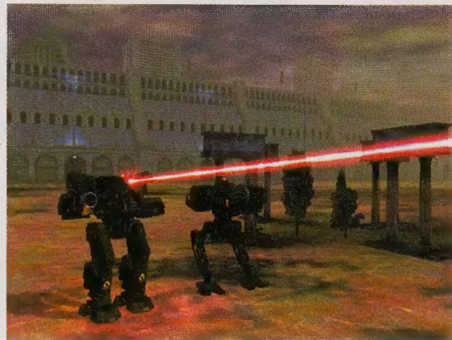
Disciples II w czerwcu

Disciples II jest bezpośrednim, a więc kontynuującym fabułę poprzedniczki,

'Mech Paks: 'Mechy

Informowaliśmy już o tzw. 'Mech Pakach (to nie błąd - tam naprawdę nie ma tego 'c') - zaplanowanych przez Microsoft i tworzonych przez Cyberlore Studios dodatków do MechWarrior IV: Vengeance, ostatniej gry z jedynymi oryginalnymi, ogromnymi, humanoidalnymi robotami bojowymi w rolach głównych. Tym razem jednak wiemy więcej: 'Mech Paki będą dwa - inner-sphere i clan; w obu jednak przypadkach ich zawartość przyda się głównie tym grającym w MechWarrior online - nie będzie bowiem w nich kampanii single player. Znamy też nazwy 'Mechów, jakie mają się w nich znaleźć - te stworzone na potrzeby Sfery Wewnętrznej to Hunchback, Dragon, Highlander i zwycięzca ankiety rozpisanej na stronie twórców: Zeus. Te klanowe to Masakari, stutonowy Kodiak, Arctic Wolf i znany już z MechWarrior III - Cauldron-Born.

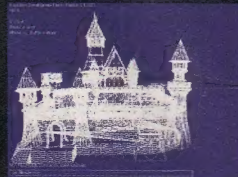
MechWarrior 4: Inner Sphere 'Mech Pak w sklepach pojawi się jeszcze tej wiosny, klanowy zaś - latem.



Boundless adventures

Boundless Entertainment ujawnił tworzone przezeń Boundless Adventures, grę typu massive multiplayer-only role-playing, który - podobnie jak Asheron's Call - pozwoli na życie w naprawdę dynamicznie rozwijającym się świecie (co pozwoli także twórcom w łatwy sposób "przemycać" niezbędne zmiany). Boundless Adventures tworzone są na bazie autorskiego HyperDNA Engine'u, dzięki któremu możliwa ma być nieznana jak dotąd graczom interaktywność ze światem - bowiem zmienić w nim ponoć można będzie dosłownie wszystko!

Niestety do premiery tego atrakcyjnie prezentującego się tytułu wciąż pozostaje co najmniej rok...





Asheron's Call 2

Wszechmocny Duet Turbine Games/Microsoft wyjawił pierwsze szczegóły nt. sequela jednego z największych i zdecydowanie najlepszych online'owych gier role-playing - Asheron's Call. Najcenniejsza jej cecha - dynamicznie rozwijający się świat, pozostanie w Asheron's Call 2 nietknięta, sam świat jednak ma być całkowicie nowy! Nie oznacza to wcale, że pożegnamy dobrze już znany Dereth - gra rozpocznie się jednak w chwilę po tym, jak niemal uległ całkowitej zagładzie, a zmiany poczynione przez kataklizm całkowicie odmienią jego wygląd! Ten, stworzony na bazie zupełnie nowego engine'u graficznego - G2, cudownie świeży i... atrakcyjny, jest pierwszą z widocznych nawet w tej chwili zmian. Dereth jest teraz dynamicznie oświetlany i cieniowany, pojawiły się także animowane obiekty niezależne, np. trawa bądź powierzchnia wody...

Kataklizm, jaki niemal zniszczył świat AC, spowodował także konieczność odbudowania wszystkiego na nowo. W ten sposób Turbine Games odpowiada na postulaty graczy domagających się wolności wyboru i mocy kształtowania obrazu świata. Jeśli zaś o samych graczy chodzi - w przeciwieństwie do poprzedniczki - Asheron's Call 2 pozwoli dokonać wyboru rasy spośród trzech proponowanych: ludzi, tumeroków i lugian, który determinować będzie całe dalsze życie!

Do tematu na pewno jeszcze powrócimy, tymczasem zaś zapraszamy do galerii fotek z nowego Deretha.





WKRÓTCE W SPRZEDAŻY

INTERIA.PL www.interia.pl poleca

99 zł przystępna cena

grand theft auto III

PL PROFESJONALNA POLSKA WERSJA

zbrodnia popłaca

PLAY it www.play-it.pl

współwydane przez:







opracowane



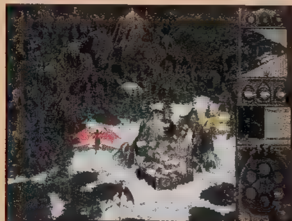
patronat:



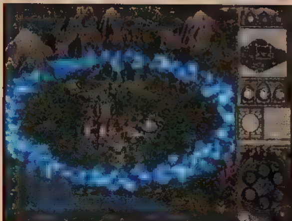
Krótko o...

sequelem niezłej (bo przypominającej Heroes of Might & Magic!) strategii turowej wydanej w Polsce pod tytułem Apostołowie: Święte Ziemie. Disciples II, jak na kontynuatora serii przystało, jest nie tylko większy (w grze będą dostępne cztery kampanie - dla każdej z ras: Imperium, Klanów Górskich, Hordy Nieumarłych i Legionu Przeklętych), ale i wyraźnie bogatszy - w grze pojawią się m.in. nowe jednostki (łącznie będzie ich ponad 200!), ponad 100 czarów, możliwość ekwipowania bohaterów oraz jednostek w coraz lepsze uzbrojenie, magiczne przedmioty itd.

Premiera Disciples II PL już w czerwcu.







Raibow 6: Raven Shield

Red Storm Entertainment poinformowało (za pośrednictwem niezłej flashowej stronki), że w produkcji znajduje się kolejny tytuł serii Rainbow 6! Niestety niczego więcej prócz jej podtytułu - Raven Shield - nie znamy...



Specnaz: Project Wolf Unveiled

Słowackie studio developerskie - BYTE Software - rozpoczęło prace nad Specnaz: Project Wolf, czyli first-person shooterem przybliżającym codzienne życie rosyjskich służb specjalnych SPECNAZ.

Tomb Raider: The Angel of Darkness

Dosłownie na kilka godzin przed oddaniem tego numeru do druku Eidos ujawniło pierwsze szczegóły nt. kolejnej, szóstej już odsłony serii Tomb Raider. Ten, pozostając wciąż grą typu third-person action adventure, w niewielkim stopniu ma przypominać poprzednie części. Najważniejsze - nie będzie już tak czarno-biały jak dotychczasowe TR-y, jest też zdecydowanie bardziej mroczny niż one: nawet flashowy teaser na stronie www.tombraider.com, mówiący "zdradzona i pomówiona o czyny, których nigdy nie uczyniła, Lara staje się Mrocznym Aniołem", zdaje się sugerować, że nic już nie będzie takie jak wcześniej...

Na temat samej heroiny - Lary Croft - wiemy jak dotąd niewiele. Tyle tylko, że Lara będzie znacznie bardziej szczegółowa oraz - choć nie należy traktować tego jako pewnik - ma rozwijać swoje umiejętności w trakcie gry.

Kolejne szczegóły - kiedy tylko dowiemy się czegoś więcej.

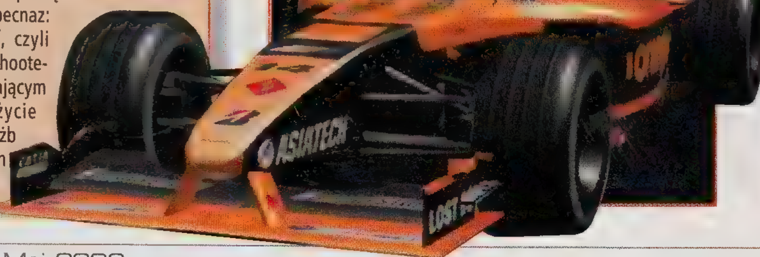


Grand Prix 4

W wywiadzie udzielonym brytyjskiemu PC Gamerowi Geoff Crammond, człowiek stojący za serią Grand Prix, zdradził sekret powodzenia swych przedsięwzięć. Należy nimi żyć, bez przerwy myśleć o nich i równie nieustannie pracować nad nimi! W odniesieniu do Grand Prix 4, najnowszej zapowiadanej już na koniec maja odsłony tej znakomitej symulacji, do tych trzech dochodzi czwarta: samochód musi zachowywać się tak, by czuło się, że jest tak jak powinno. Warto zapamiętać, zwłaszcza trzy pierwsze - nie sądzicie?

I jako bonus kilka nowych screenshotów z Grand Prix 4.





GTA3 PC - pierwsze screeny!

Nic dodać, nic ująć - one bronią się same. Przypominamy, że premiera wersji pecetowej Grand Theft Auto 3 już w maju!





Jedi Knight II: Jedi Outcast

Jedi w końcu powraca. I zostanie tu na długo...

Jesteś fanem "Star Wars"? Skacze ci ciśnienie, kiedy parzysz na te wszystkie nieudane gierki ze świata "Gwiezdnych Wojen", którymi karmią nas ostatnio dystrybutorzy? Bliski zawału, kiedy myślisz o tym, jak wspaniałe mogłyby być gry osadzone w realiach trylogii George'a Lucasa? Odłóż telefon, nie musisz

Ale się zdziwił... Pewnie zobaczył mój miecz.

jeszcze dzwonić po pogotowie. Jedi Knight II: Jedi Outcast to odpowiedź na wszystkie twoje prośby i błagalne modły. Mówiąc krótko: to najlepsza gra z logo Star Wars, jaka powstała. W całej - długiej i burzliwej - historii gier komputerowych!

Mroczne widmo

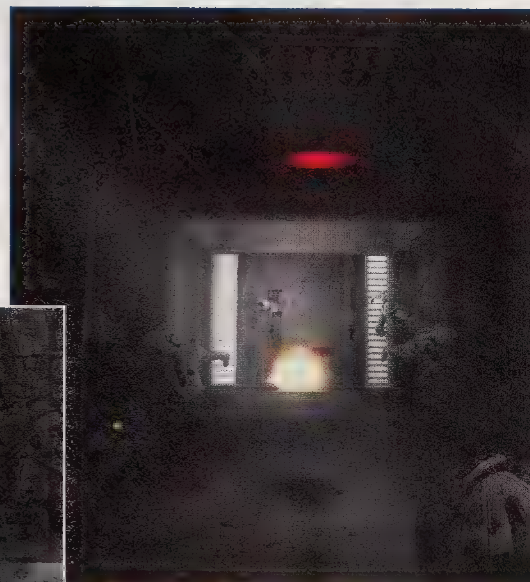
Jesteś fanem "Star Wars"? W takim razie dobrze wiesz, że nad grami bazującymi na motywach kultowej filmowej trylogii wisiało ostatnimi czasy mroczne widmo. Za wyjątkiem Star Wars Racera przez ostatnie kilka lat nie było w co grać. Oczywiście mogłeś zmusić się do Phantom Menace'a, pomęczyć z Battle For Naboo, przecierpieć Galactic Battlegrounds czy Starfighter. Poziom ostatnich tytułów "Star Wars", zdecydowanie nieprzystający do być może zbyt wygórowanych oczekiwań fanów "Gwiezdnych Wojen", mógł być spowodowany tym, że LucasArts zdecydowało się przekazywać pracę nad nimi zewnętrznym studiom, a w takim układzie trudno utrzymać wysoką jakość, z której wcześniejsze gry LucasArts były znane. W przypadku Jedi Outcast owo zewnętrzne studio wybrano niezwykle trafnie - Raven Software, developerzy odpowiedzialni m.in. za Soldier Of Fortune, Heretic i Elite Force. To specjaliści od trójwymiarowych strzelanin z widokiem FPP i w przypadku Jedi Kinght II pokazali wyjątkowy talent i klasę.



Zwykli Stormtroopers boją się Jedi z mieczem.

Nie z filmu, a filmowo

Jesteś fanem "Star Wars"? W takim razie wiesz na pewno, że fabuła opowiedziana w Jedi Kinght II w żaden sposób nie łączy się z filmami z serii "Gwiezdnych Wojen", wykorzystuje natomiast - twórczo - miejsca i postaci w nich przedstawione. W przeciwieństwie do wielu innych gier, w których akcja rozkręca się powoli i tak naprawdę dopiero przy 3-4 etapie można mówić o prawdziwej zabawie, w Jedi Outcast od pierwszej misji stajemy przed umocnieniami sił imperialnych uzbrojeni jedynie w pałkę i najprostszą z dostępnych broni. Cała historia Kyle'a Katarna,



Chłopaki uczą się latać.



R5: w grze występuje wiele sprzętu bojowego i robotów. Czasami musisz nawet przejąć kontrolę nad robotami - np. porządkowym R5 - by otworzyć zamknięte drzwi.

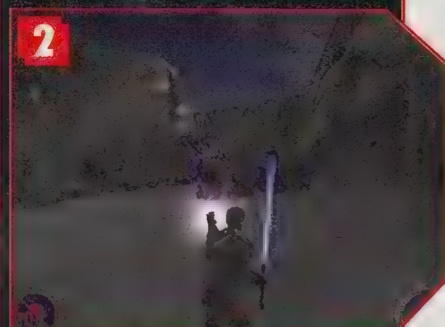


W akcji

W Jedi Outcaście do dyspozycji gracza oddano wiele potężnych Mocy Jedi. Warto kupić tę grę choćby po to, by przez chwilę poczuć się lepiej niż Darth Vader czy Luke Skywalker.



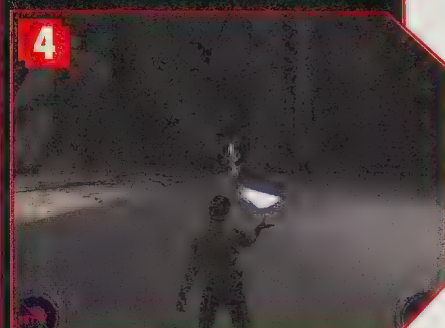
Odpychanie i przyciąganie to jedne z najczęściej używanych Mocy Jedi. Dzięki nim możesz spychać przeciwników w przepaść albo przyciągać do siebie obiekty, znajdujące się poza twoim zasięgiem.



Elektryczność. Dłoń Mistrza Jedi opuszcza ładunek elektryczny, który potrafi powalić nawet najsilniejszego przeciwnika. Ten Stormtrooper nie zje dzisiaj kolacji.



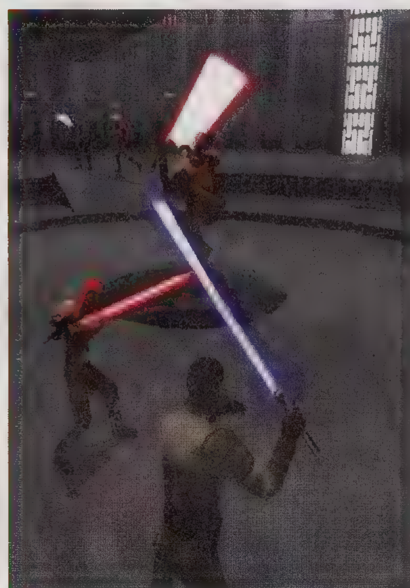
Blok to Moc pasywna. Oznacza to, że uaktywnia się sama wtedy, kiedy ktoś strzela do Mistrza Jedi. Pod koniec gry działa naprawdę dobrze, chroniąc się przed większością strzałów.



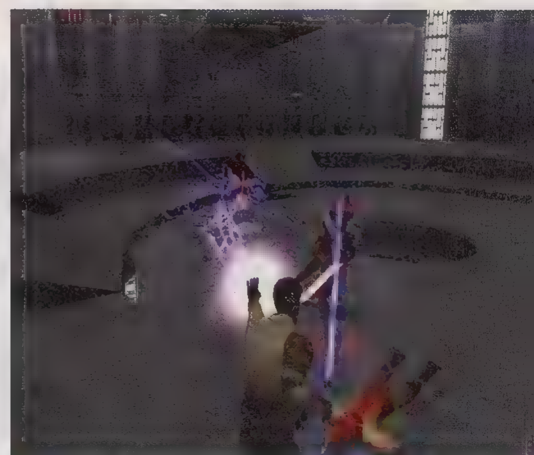
Rzut mieczem świetlnym pozwala jednym posunięciem powalić kilku przeciwników, szczególnie wtedy gdy dobrze opanowałeś tę Moc. Wtedy miecz świetlny samodzielnie szuka ofiar.



To, że jesteś Jedi, nie znaczy, że jesteś nieśmiertelny.



Gra w trybie multiplayer to niesamowite przeżycie.



Kluczem do zwycięstwa jest opanowanie zarówno Mocy Jedi, jak i sztuki władania mieczem.

najemnika, który ma Moc, rozłożona została na 24 misje toczące się w ośmiu różnych lokacjach (m.in. Bespin i Nar Shaddaa). Fabułę popychają do przodu przerywniki - wykorzystujące engine gry - które zrealizowano przy zastosowaniu wszystkich filmowych sztuczek znanych magikom z Hollywood. W efekcie otrzymujemy grę, która opowiedziana jest bardzo "filmowo" - z rozmachem, wizualną wyobraźnią i zwrotami akcji, których nie powstydziłby się sam George Lucas. Doskonałym rozwiązaniem fabularnym jest również wprowadzenie do gry postaci niezależnych - niewielu, ale świetnie umiejscowionych - które czasem pomagają Kyle'owi w walce z przeciwnikami (Lando i jego spluwa), czasem popychają akcję do przodu (Jan w pierwszej misji), czasem zaś sprawiają nieco kłopotów (jak kapitan sił imperium, którego trzeba zmusić, przystawiając mu miecz świetlny do krtani, by otworzył zamknięte drzwi).



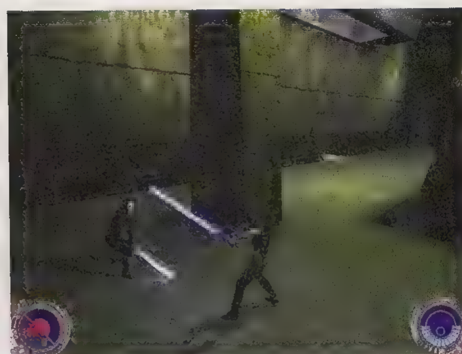
Midichloriany

Jesteś fanem "Star Wars"? Na pewno ucieszy cię fakt, że problem z przeszkodami i przeciwnikami, którzy pojawiają się na kolejnych etapach gry, Kyle może rozwiązywać na dwa sposoby - albo tradycyjnie, korzystając z dość rozbudowanego arsenału broni konwencjonalnych, albo przy użyciu mocy. Tak, tak, tej Mocy. Mocy mierzonej w midichlorianach, których tak wiele miał młody Anakin w "Mrocznym widmie". System Mocy działa w Jedi Outcaście inaczej niż w pierwszej części Jedi Knight. O ile tam decydowaliśmy, jakie moce chcemy poznać, następnie zaś określaliśmy ich natężenie, przydzielając każdej z nich punkty doświadczenia (gwiazdki), tak tutaj kolejność ich zdobywania oraz awansowanie ich kolejnych poziomów związane jest nierozerwalnie i liniowo z fabułą gry. Choć w pierwszej chwili rozwiązanie takie wydało mi się błędem projektantów gry,

Mocna miłość: W nowej części sagi "Star Wars" - Atakuklonów - ważną rolę odgrywa wątek miłości między Anakinem a księżniczką. W Jedi Outcaście wątek miłosny również się pojawia... Ale szczegółów nie zdradzę.



Aż dziw, że te gruchoty jeszcze się odpalają.



Pojedynki na miecze z godnym przeciwnikiem to prawdziwy test sprytu, inteligencji i zręczności.

krokiem wstecz w stosunku do oryginału, muszę przyznać, że system ten powoduje, iż z większą motywacją próbujemy przechodzić przez kolejne etapy. Moce Jedi, zaimplementowane w grze, podzielono na kilka grup, z których największe wrażenie robią oczywiście Moce Ciemnej Strony. Poza podstawowymi Mocami - Skok, Chwyt - kilka zwraca szczególną uwagę. Do gustu najbardziej przypadło mi rzucanie mieczem świetlnym (Saber Throw), które na najwyższym poziomie zaawansowania pozwala wyrzucić go w kierunku przeciwników, ten zaś - jak bajkowe kije samobije - zaczyna ich gonić oraz atakować. Szkoda jedynie, że Moce Jedi nie do końca w grze wykorzystano. Przy odrobinie samozaparcia można ją ukończyć - w trybie na jednego gracza - bez ich używania. Można też mieć pewne zarzuty co do sposobu, w jaki Moce są aktywowane - czasem trudno w ferworze walki wcisnąć odpowiedni klawisz i aktywować tę moc, która w danym momencie przydałaby się najbardziej. Ale to drobne niedogodności

TIPS PLUS

Najlepsza technika walki z przeciwnikami to zajście ich od tyłu i wykorzystanie Mocy Saber Throw. Tak staraj się ich pokonać.

Światło w ciemnościach

Jesteś fanem "Star Wars"? Wówczas walka na miecze świetlne to twój ulubiony sposób rozwiązywania sporów. Miecz świetlny jest jednym z najważniejszych elementów Jedi Knight II; to bez wątpienia broń, której będziesz używał najczęściej i najchętniej. Po jej wyciągnięciu gra zmienia się z FPP-ka na TPP i choć można tę opcję wyłączyć, punkt widzenia z perspektywy trzeciej osoby to jest to naprawdę najlepszy sposób prowadzenia walki mieczem. Gra oferuje 24 odmienne pchnięcia i ich kombinacje oraz trzy różne rodzaje umiejętności władania mieczem - Fast, Medium i Strong. Jedi używający umiejętności typu Fast atakują szybko, ale słabo. Strong to oczywiście potężne, ale wolne uderzenie - dla przykładu ten rodzaj umiejętności wykorzystuje Vader. Medium to coś pośrodku, przy czym pod koniec gry, kiedy poznamy już wszystkie trzy sposoby władania mieczem świetlnym, możemy w każdej chwili przełączyć się z jednego na dowolny inny tryb. Bardzo interesującym pomysłem jest wprowadzenie blokowania się mieczy w trakcie pojedynku - tak, jak to często bywało w filmach, gdzie dwa świetlne ostrze napierały na siebie, emitując złowrogie buczenie. W grze zdarzają się również takie momenty - akcja zwalnia, a zadaniem gracza jest jak najszybsze wciskanie klawisza odpowiedzialnego za strzał. Jeśli uda ci się zwycięsko wyjść z tej próby, zdobywasz chwilową przewagę nad odrzuconym do tyłu i zdezorientowanym przeciwnikiem - to doskonały moment, by przeprowadzić długie i bolesne combo. Z trybem TPP - poza walką na miecze - związane są także inne umiejętności Kyle'a: akrobatyczne sztuczki żywcem zaczerpnięte z filmu "Matrix" (bieganie po ścianach, odbijanie się od nich i przeskakiwanie nad przeciwnikiem). W trybie gry na jednego gracza przydaje się to rzadko, natomiast w multiplayerze opanowanie tych trików daje dużą przewagę nad przeciwnikami.

Kyle Katarn, najemnik z mieczem świetlnym, ma w sobie coś z Hana Solo, prawda?!?

Atak klonów

Jesteś fanem "Star Wars"? Na pewno pamiętasz spektakularne pojedynki między Mistrzami Jedi z wszystkich części filmu. W Jedi Outcaście możesz je odegrać także w trybie multiplayer, z kilkunastoma Jedi walczącymi ze sobą nawzajem. Tryb gry dla wielu graczy został solidnie opracowany - poza dodatkowymi Mocami dostępnymi tylko w tym trybie, udostępniono tu także kilka rodzajów rozgrywki, poza tymi znanymi i standardowymi (czyli Solo i Team Deatmatch, CTF). Pierwszym z nich jest CTY, w którym porywamy małego stworka dającego odporność na Moce. Kolejnym jest Holocron Deathmatch, gdzie Moce zbierane są w trakcie pojedynku w postaci ikon porozrzucanych po mapie. Ostatni nowatorski rodzaj multiplayera to Jedi Master, w którym jeden gracz jest mistrzem Jedi z wszystkimi Mocami i mieczem świetlnym, pozostali zaś, uzbrojeni jedynie w broń tradycyjną, muszą go pokonać i zająć jego miejsce. Dzięki tym innowacjom multiplayer Jedi Kinght to coś zupełnie odmiennego od dotychczasowych gier dla wielu graczy i choćby z tego powodu zasługuje na zainteresowanie.

Jesteś fanem "Star Wars"? Nie czytaj dłużej tego tekstu - idź i kup Jedi Knight II. A jeśli ci się nie spodoba... To znaczy, że jednak nim nie jesteś.

Jah Jah

Jedi Knight II

Producent/Dystrybutor
LucasArts/Lem

Wymagania
minimalne: PII 300 MHz, 64 MB RAM
polecane: PIII 600 MHz, 128 MB RAM

AKCELERATOR 3D TAK 16 MB

Inny punkt widzenia
Tymo: Efektowna, wyjątkowa gra. Poprzez wprowadzenie trybu TPP i kilku elementów zapożyczonych z innych gatunków, nie można już właściwie mówić, że jest to gra typu FPP. Tak czy owak jest doskonała.

Gatunek
TPP

Tony Hawk Pro

Najlepszy skater na świecie, w najlepszej grze o deskorolce

Tony Hawk powraca - i to jak pewna niedozwolona używka w "Pulp Fiction", czyli "w cholernie dobrym stylu". Nie bez powodu nawiązuję do tejże używki, gdyby bowiem nieco naciągnąć słownikową definicję narkotyku, maniacy THPS mogliby spokojnie odwiedzać poradnie odwykowe. Może nie każdego ruszyła poprzednia część, pierwsza z dostępnych na pececie, ale "kilka" osób, w tym i ja, zarwało niejedną noc. Chęć pokonania kolejnej pozornie niepokonanej granicy napędzała do działania miliony graczy na całym świecie. Mówiąc krótko, THPS2 był niesamowicie GRYWALNY. Był tak wspaniały, że niemożliwe wydawało się stworzenie czegoś lepszego. Neversoft pokazał, że co jak co, ale przekraczanie nieprzekraczalnego nie jest im obce.

ACE OF SPADES

Już w kilka sekund po uruchomieniu nowego Tony Hawka krew zaczyna szybciej krążyć w żyłach. To, co nazywa się zwykle dynamicznym intrem, tu pokazano idealnie. Fragmenty sfilmowanych trików okraszono kawałkiem "Ace of Spades" zespołu Motorhead. Chyba tylko miłośnicy tej kapeli dadzą radę obejrzeć całe intro za pierwszym razem. Kawałek tak podkręca, że czym prędzej chcesz zaatakować jakąś rampę i pokazać, kto tu naprawdę rządzi. Od postawienia nóg na desce dzieli nas jeszcze kilka chwil - jeśli odpuścić sobie menu, już po dwudziestu sekundach można jeździć i napawać się tym, co widoczne na ekranie. Ale niecierpliwość nie popłaca.

NOT THE SAME

Pierwsze, co różni trojkę od części poprzedniej - to menu. Zamiast nierzeczywistego, zwykłego menu zobaczymy "zwykły" skateshop. Stanowi on interaktywne tło do wszystkich dostępnych opcji i rzecz jasna - pozwala na przygotowanie się do gry pod względem wirtualnego sprzętu. W menu obok klasycznych opcji konfiguracyjnych i znanego nam z drugiej części edytora skate parków (znacznie bardziej rozbudowanego, niestety brak tu miejsca na dokładniejszy opis) znajdziemy największe novum nie tylko w serii THPS, ale wśród wszystkich gier deskorolkowych. Multiplayer przez Internet, przez modem. Jak ochłonę, napiszę parę słów więcej na ten temat. Tymczasem pojedynczy gracz wybiera jeden z trybów dostępnych wcześniej - free skate, single session i career. Kolejnym krokiem jest wybór zawodnika, którym będziemy kierować. Można takowego stworzyć od nowa lub wybrać jednego z 21 (łącznie z postaciami ukrytymi) zawodników. Jeśli wystarczy jeszcze cierpliwości, można skorzystać z opcji tworzenia zawodnika, która wbrew nazwie pozwala również na modyfikację dostępnych skaterów. W porównaniu do modyfikacji dostępnych w poprzednich częściach, THPS3 oferuje właściwie pełna swobodę co do sposobu ubrania się, kolorystyki, dodatków i tym podobnych rzeczy. Ale to tylko dodatek do gry.

W menu cheat wpisz roadtrip - uzyskasz dostęp do wszystkich plansz.



SINGLE SESSION

Idea rozgrywki na pierwszy rzut oka nie zmieniła się, na drugi również - uległa jedynie znacznemu uatrakcyjnieniu, co sprawia, że THPS3 jest jeszcze bardziej grywalny. Zasady są podobne, na każdym z dostępnych etapów należy wykonać dziewięć zadań. Pierwsze trzy wymagają zdobycia odpowiedniej ilości punktów, następnie należy zebrać literki tworzące napis 'SKATE', zdobyć sekretną taśmę wideo. Ostatnie cztery zadania są specyficzne dla każdego etapu i wymagają - mówiąc w skrócie - interakcji z jego elementami. Raz trzeba wykonać określony trik w odpowiednim miejscu, innym razem zadziwić swoimi umiejętnościami pięciu skejtów, a skrajnym przykładem może być wywołanie trzęsienia ziemi w LA. Ogólnie rzecz biorąc, wykonywanie zadań - czyli sens gry - stało się jeszcze ciekawsze, jeszcze bardziej wymagające, a jednocześnie bardziej wciągające. Myślę, że to za sprawą genialnej konstrukcji poszczególnych etapów. Pomyślano je tak, żeby nie były za duże ani za małe i żeby jazda po nich była płynna - sprawiała przyjemność. Trudno to opisać w kilku słowach, musicie mi po prostu uwierzyć; miejscówki, które

Tony na platformach: Poza PC THPS3 pojawi się także na wszystkich praktycznie pozostałych platformach - PSX, PS2, XBox, GC i GBA. O czymś zapomniałem?

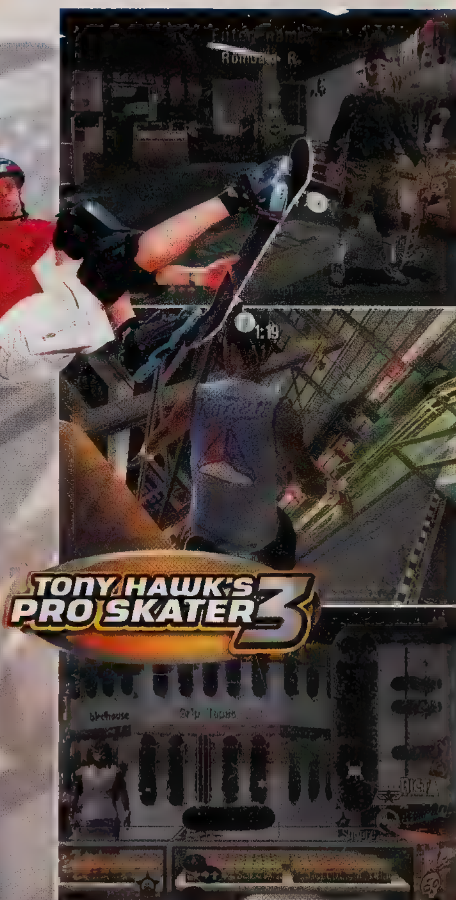


Skater 3

poznacie dzięki THPS3, urywają szczękę i to nie w pierwszej chwili - dzieje się tak za każdym razem, gdy je widzimy i gdy odkrywamy nowe elementy.

CAREER

Tryb kariery stanowi sedno gry. Dzięki niemu nasi zawodnicy poprawiają swoje umiejętności, dzięki niemu zdobywamy nowe deski, dzięki niemu odkrywamy nowe etapy i zawodników. Trzeba tylko wybrać jednego z dostępnych skejtów i wykonywać zadania na kolejnych etapach. W przeciwieństwie do poprzedniej części, ukończenie zadania nie daje nam profitu w postaci gotówki, zresztą w trójce jest ona zbędna. Zwiększanie statystyk zawodnika oraz zdobywanie nowych desek wymagają bezpośredniego zaangażowania. Trzeba je po prostu znaleźć w każdym z dostępnych etapów. Fenomen tego polega jednak nie na odczuwaniu radości z jeżdżenia i wykonywania trików czy zaliczania zadań. Fenomenem THPS3 jest jego powtarzalność. Gdy tylko ukończymy gierkę jednym zawodnikiem, zaczynamy ją od nowa innym, bo każdy z nich to inne bonusy - filmy, dodatkowi zawodnicy - do zdobycia. Nawet grając przez kilka miesięcy, nie odkryjemy wszystkiego i zawsze znajdzie się coś, co stanowić będzie dla nas wyzwanie. I o to chodzi.



MULTI

Tak naprawdę zabawę dla wielu graczy znajdujemy już w trybie single. Każdy etap ma własne statystyki - najlepsze wyniki, najlepsze combosy, najdłuższe grindy itp. - a każda z nich jest podpisana przez gracza, który osiągnął dany wynik. Nawet kilku graczy na jednej maszynie może ze sobą współzawodniczyć. Również na jednym pececie może rywalizować dwóch graczy - kilka trybów takiej zabawy dostarcza świetnej rozrywki. Jednak tym, co sprawdzić trzeba samodzielnie, jest gra sieciowa. Nie brakuje jej niczego - jest mnóstwo różnych trybów rozgrywki, możliwość tworzenia własnych gier i przyłączania się do istniejących; istnieje też poważne ryzyko, że oderwanie się od ekranu będzie bardzo trudne. Wystarczy zwykły modem i telefon, by zaznać tego, co między innymi wyróżnia THPS3 od innych podobnych gier.

RAMA, CZYLI OPRAWA

Biada mi. Rozpisałem się nad wspaniałościami nowego Tony'ego i kompletnie zapomniałem o oprawie audio-wizualnej. Co można powiedzieć: trudno się gada, gdy szczęka opada z podziwu, i niewiele lepiej się pisze. Grafika po raz kolejny okazuje się fenomenalna. Mimo iż grałem w rozdzielczości 640 x 480, wszystko było wyraźne, ostre, szczegółowe, po prostu takie, jak powinno być. Zarówno etapy, jak i animacje zawodników to prawdziwy majstersztyk. Na powtórkach widać wyraźnie, że twórcy THPS3 postawili sobie za cel jak najdokładniejsze odwzorowanie wszystkich trików i zachowań podczas jazdy. Zobaczyć obrazki, a zobaczyć grę w akcji, to jak rozmawiać o pizzy, a ją jeść. Wspaniałym dodatkiem do grafiki jest porządny dźwięk oraz po raz kolejny - genialnie dobrana muzyka. Trochę klasyki, trochę rzeczy nowych, szczypta hip hopu, nieco ostrego grania i jest coś, co nucimy nawet poza graniem. Coś, co zmusza gruczoły nie tylko do produkcji adrenaliny, ale jakże miłej endorfiny. Po prostu cudo.

I KONIEC

Co można napisać w podsumowaniu? Gierka jest boska - i trzeba w nią grać. W wolnych chwilach można popuścić wodze fantazji i pomyśleć, co też Neversoft zrobi, żeby THPS4 (zapowiedziany na razie na 2004 rok) był jeszcze lepszy od aktualnego ideału.

Yasiu

Tony Hawk Pro Skater 3

Producent/Dystrybutor
Neversoft/Activision/LEM

Wymagania
minimalne: PII300, 64 MB RAM, CDx4, Win 95/98
polecane: PII 500 MHz, 128 MB RAM

AKCELERATOR TAK 16 MB 3D

Inny punkt widzenia:

MenTor: Nie lubię kolesi w obwisłych spodniach, zwących się skejtami. Imię Tony Hawk nie mówiło mi kompletnie nic, dopóki przypadkiem nie zobaczyłem gierki. Wsiąkłem. Mówię wam, ziomale, ta gra coś ma. Yo!

Gatunek
Sportowa

W akcji

Tony Hawk i jego wirtualni przyjaciele potrafią na swoich deskach wykręcić każdy trick. Popatrzcie zresztą sami.



Tu się wszystko zaczyna, całkiem przytulne miejsce. Nawet ślepy odnajdzie w nim to, co chce.



Tak wygląda Tony Hawk po lekkich modyfikacjach. Do twarzy mu w tych okularach.



Nawet takie akrobacje nie spowodują tego, że spadną okulary z nosa. Przyklejone czy jak?



Poza tym nie wiadomo, czy powinny spadać. Połapcie się na pierwszy rzut oka, gdzie tu góra, a gdzie dół.

Więcej tlenu: Firma O2 odpowiedzialna za Tony'ego, zrobiła też m.in. takie gry jak Shaun Plamer's Pro Snowboarder i Mat Hoffman's Pro BMX.

Warrior Kings

TIPS

W ferworze bitwy nic nie jest proste. Aby jednak choć w pewnym stopniu ułatwić sobie zadanie sprawnego dowodzenia armią zmniejsz tempo gry i naucz korzystać z funkcji, której znaczenia nie sposób przecenić: aktywnej pauzy!

PLUS

Niechaj wszem i wobec stanie się wiadome, że oto, za sprawą brytyjskiego Black Cactus i ich strategii czasu rzeczywistego Warrior Kings zwanej, możliwym się staje nie tylko słanie oddziałów na śmierć z waszym imieniem imieniem na ustach, nie tylko pobudowanie zamku, ale i stworzenie swego własnego królestwa na fantastycznym kontynencie Orbisu!

INTERESUJĄCY

Warrior Kings wciela nas w Artosa - syna barona Amalrica, który za rzekome knowania przeciw orbijskiemu kościołowi skazany zostaje na pozbawienie rodowych włości i na śmierć. Celem gry jest, jak łatwo się domyślić, odzyskanie przyrodzonych domen oraz pomszczenie losu ojca. Nie będzie to proste


Mój tatuś też ma takie miasto!


Tak, to też jest ekran z gry, nie artwork.

odpowiedzialny za los Amalrica to jeden z dwu najpotężniejszych ludzi świata! Świat ten zaś jest odbitą w krzywym zwierciadle średniowiecznych wierzeń Europą - jak ona - rozdarty pomiędzy cesarza (tu: Protectora) a papieża (tu: Patriarchę) i podzielony w dziesiątki państewek lennych. Niezależenie jednak od tego, czy marzną one pośród śniegów północy, czy smażą w piaskach południa należą do najpiękniejszych, jakie miałem okazję podziwiać! Spójrzcie tylko na te pofalowane pola, pojedyncze wzgórza, łańcuchy górskie pokryte zróżnicowaną w zależności od strefy klimatycznej roślinnością, od czasu do czasu zaś sielskie wsie, wreszcie - prawdziwy powód do dumy Black Cactusa - miasta! Cały ten graficzny splendor idzie w parze z możliwością ukazania go z dowolnej perspektywy: cała gra jest w pełni przestrzenna!

PRZESTRZENNY

Nie to jednak, że dzięki temu możliwe staje się ukazanie pola bitwy z lotu ptaka, a zarazem dzięki zbliżeniom - podziwianie rzezi, do jakiej zdolny jest kroczący po polu Abaddon bądź archanioł. Naprawdę ważne jest, że trójwymiarowość plansz ma ogromny wpływ na ruch i skuteczność bojową oddziałów. Te wspinające się na zbocza poruszać się więc będą znacznie wolniej


I behemoth d... ekhm, gdy pikemenów kupa!

i z wyraźnym trudem, te wchodzące w piach i błoto - ugrzęzną w nich. Z drugiej jednak strony, gdy uda się już wprowadzić oddział na wzgórze zyska on przewagę, jakiej nie sposób przecenić: rozpędzająca się jazda dosłownie rozniesie na kopytach napotkanych wrogów, łucznicy zaś zasypią strzałami przeciwników znajdujących się pozornie poza zasięgiem. Także zadania, jakim musimy sprostać w Warrior Kings, to nie tylko standardowe dla gatunku "podbij zamek wroga" (choć nie da się ukryć, że tych jest większość), ale bazujące na skryptach zadania, których wykonywanie nie jest niezbędne, nagradzające jednak wykonujących je nowymi typami jednostek pomnożeniem zasobów bądź powiększeniem limitu jednostek.

NOWATORSKI

Warrior Kings, jako nieliczny ze znanych mi RTS, pozwala na wybór sprzymierzeńców już w trakcie gry. Kampania rozpoczynająca się za każdym razem tak samo, jednak w zależności od aliansu z jedną z trzech dominujących na Orbisie sił: Imperial, Pagans, Renessaince - będzie się w odmienny sposób rozgrywać. Spory nacisk położyli także twórcy na sprawne zarządzanie całymi armiami - tu nie ma jednostki

Black Cactus: Tequili z Czarnego Kaktusa dotąd nie piliśmy, jednak ta z zielonych - mniam!

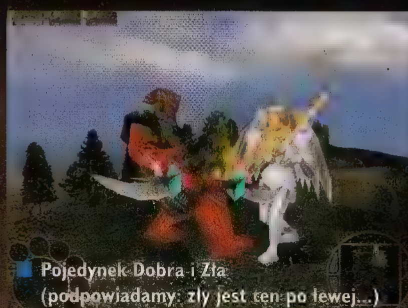
Pozwól na stronę



Pod adresem www.warriorkings.com znajdziemy stronę będącą dobrą wizytówką znakomitej gry. Prócz nieustannie update'owanych informacji z pól bitewnych znaleźć można tam m.in. mnóstwo screenshotów i artworków, które mogą posłużyć np. jako tapety oraz screensaver, który posłuży jako... screensaver! Już wkrótce też pojawić się ma dział 'tips', w którym twórcy gry obiecują pomoc w co trudniejszych misjach...

http://www.warriorkings.com

treści - m.in. możliwość rozegrania kampanii Warrior Kings po raz wtóry i kolejny w zupełnie odmienny niż wcześniejsze sposób, znakomity tryb multiplayer i wreszcie to, że trudność dzieła Black Cactus wynika nie tyle z niewyważenia sił, lecz rzeczywiście konieczności



Pojedynek Dobra i Zła (podpowiadamy: zły jest ten po lewej...)



NIKT nie przejdzie!... prócz was, chłopaki.



Na polach bitew królują jednostki, które w rzeczywistości nieczęsto chyba widywano...

najlepszej i zwycięstwa wymagać wykorzystywania określonych typów jednostek tak, jak nakazują podręczniki taktyki wojennej. Możliwe także wreszcie stało się zwyciężanie np. poprzez odcięcie wroga od zaopatrzenia i dosłownie - jako że każda z jednostek bojowych wymaga żywności - zagłodzenie ich. Także zachowanie oddziałów w polu budzi uznanie dla twórców Warrior Kings - po raz pierwszy widziałem oddziały łuczników (i później arkebuzerów), które widząc, że wróg dąży do zwarcia, cofały się, by znów oddać strzał i znów cofnąć się...

ZWYCIĘSKI!

W istocie jedyną rysą w nieskazitelnym obrazie Warrior Kings jest brak trybu skirmish pozwalającego przećwiczyć taktyki w różnych warunkach na AI. Niemniej bogactwo oprawy i taktycznego myślenia, sprawiają, że Warrior Kings stał się dla mnie najlepszą strategią czasu rzeczywistego! A teraz wybaczcie - mam Orbis do podbicia.

Padre Hyacynt

Warrior Kings

Producent/Dystrybutor
Black Cactus/CD-Projekt

Wymagania
minimalne: PIII 500, 256 MB RAM, akc. min. 32 MB
polecane: PIV 1,4 GHz, 256 MB RAM

Akcelerator: TAK 32 MB 3D

Inny punkt widzenia
Ponoorack: Nie podoba mi siem, że Warrior kings w 1024 na 768 na moim PIII500, 256 MB RAM i GeForce ślimaczy siem...

Gatunek



Światopoglądy

Triada potencjalnych sprzymierzeńców:



Imperial
Myślenie o nich jako o orbisowym Cesarstwie Rzymskim (Narodu Niemieckiego) to niezły pomysł. Imperials ufność pokładają w ładzie i ścisłej hierarchii ważności z Jedynym Bogiem na samym jej szczycie. W zamian za to mogą liczyć na cuda w rodzaju ognistego deszczu spadającego na głowy niewiernych czy nadnaturalnych sprzymierzeńców w godzinach prób - archaniołów.



Pagan
Rozczarowanie jedyną religią i Jedynym Bogiem doprowadziło do powstania pogan - tych, którzy jako jedyną siłę zdolną wstrząsnąć posadami świata upatrują - w tym świecie, a ściślej naturę wraz z całym systemem ludowych wierzeń. To dzięki temu możliwe jest dla pogan m.in. zamienianie przeciwników w pomioty chaosu czy przyzywanie demonów - np. arcywroga archaniołów, Abaddona.



Renessaince
Kiedy rozum śpi, budzą się upiory. Świadomi tego ludzie renesansu nie dają rozumowi zasnąć, starając się odkrywać przyczyny - nie tylko korzystać ze skutków. Postawa ta pozwoliła im wynaleźć i stosować w boju np. ogromne machiny oblężnicze czy bombardy.

Wojowniczy władcy: Historia Polski zna wielu takich. M.in. Bolesławów, którzy oślepiali i więzili własnych braci, bądź ćwiartowali biskupów.

Global Ops

Sztuczna inteligencja na polu walki.

Ostatnią rewolucją, jaką przeżył gatunek first person shooterów, było wprowadzenie trybu multiplayer i sposób, w jaki został wykorzystany przez twórców słynnego dodatku do Half-Life'a, zatytułowanego Counter-Strike. Przedstawiona w nim wizja walk pomiędzy specjalnymi oddziałami a terrorystami powalała prostotą, dynamiką, przede wszystkim zaś inteligencją przeciwników. Nic w tym jednak dziwnego - w tej grze wszystkie postacie (z wyjątkiem dość biernie zachowujących się zakładników) były sterowane przez żywych ludzi. Różnicę łatwo było dostrzec - człowiek był nieprzewidywalny, dużo bardziej agresywny i przebiegły.



■ Przybył Medyk. Ten koleś to prawdziwy zbawca!

Znowu solo

Twórcy Global Ops, znana i utalentowana grupa Crave, próbują zapewnić pojedynczemu graczowi wszystkie emocje i wrażenia, jakie towarzyszą partyjkom Counter-Strike'a. To zmienia całkowicie strukturę gry i w recenzji trzeba o tym napisać i podkreślić to od razu. Global Ops nie jest FPS-em, rozgrywanym w trybie na jednego gracza tak jak tradycyjne gry tego gatunku. Nie chodzi wcale o to, by własnoręcznie pokonać hordy przeciwników, odszukać w zawiłym labiryncie drogę prowadzącą do celu, ostatecznie zaś pokonać jakiegoś wielkiego, twardego suk%&$#na. Od tego jest C&C Renegade, Medal Of Honor czy Return To Castle Wolfenstein. Global Ops to gra dla wielu - autentyczny multiplayer, tyle tylko, że żywych graczy zastępują tutaj sterowane przez komputer boty. Oczywiście są też tutaj kolejne, następujące po sobie misje, po pierwsze jednak - nie są one w żaden sposób powiązane fabularnie (nawet strony konfliktu diametralnie się zmieniają), po drugie zaś - można je ukończyć praktycznie bez żadnego udziału ze strony gracza (tak jak w multiplayerze, gdy my tylko campujemy, a towarzysze broni załatwiają całą brudną robotę).



■ To zdarza się nawet najlepszym.



■ Pojazdów nie można używać... Za to można je zniszczyć...

Ekwipunek i go!!!

Gdy zaczynamy misję, musimy określić, jakiej klasy żołnierzem chcemy sterować. Jest ich sześć i są to - kolejno: Medyk, Snajper, Saper, Komandos, Zwiadowca oraz Specjalista od broni ciężkiej. Umiejętności przedstawiciela każdej z klas są chyba oczywiste, warto tylko wyjaśnić, że Zwiadowca jako jedyny z całego oddziału dysponuje przenośnym radarem i detektorem ruchu, dzięki którym łatwo mu określić, gdzie znajduje się wróg i w którą stronę zmierza. Dzięki temu nadaje się świetnie do planowania pułapek, w które szczególnie łatwo wpadają powolni, preferujący campowanie gracze. Następnie zaś to, co prawdziwe kobiety lubią najbardziej - shopping.

W zależności od wybranej klasy uzyskujemy dostęp do różnych typów uzbrojenia i wybrać możemy z tego składziku to, co nam pasuje. Jedynym ograniczeniem jest stan portfela, ten niestety na początku gry nie wygląda zbyt dobrze. Dopiero potem, wykonując zadania i - przede wszystkim - zabijając przeciwników, otrzymujemy szmal, który wykorzystać możemy do kupienia lepszej spluwy czy grubszej kamizelki kuloodpornej.

Wracaj na pakę

Prawdziwa część gry rozpoczyna się po wybraniu klasy żołnierza i zakupieniu ekwipunku. Trafiamy na pole walki, odczekujemy kilkanaście sekund, w trakcie których możemy jeszcze coś dokupić, klikamy start i zaczyna się trójwymiarowa jatka. Gra do złudzenia przypomina grę w trybie multiplayer - żołnierze

Kiedy wciśniesz klawisz [I], będziesz mógł dowolnie poustawiać elementy HUD-a widocznego na ekranie. Ułóż wszystkie wskaźniki tak, by wszystko było w najbardziej odpowiadającym ci miejscu.

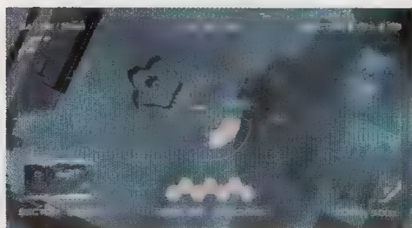


■ Ekran wyboru broni - prosty, ale zawiera wszystko, co potrzeba.

Więcej niż zero: Global Ops to nie jedyna gra multiplayer z botami przedstawiająca zmagania specjalnych oddziałów z wrogami zła i porządku. Już niedługo Counter-Strike: Condition Zero.

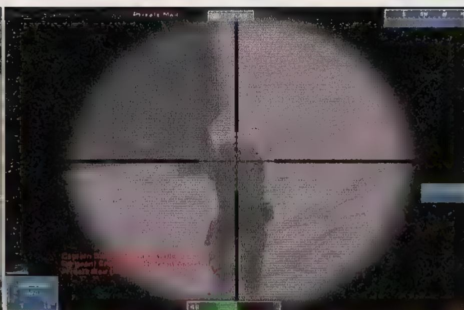


W każdej misji kierujesz innymi oddziałami. Tutaj widzimy kanadyjską policję.



Efektowne intro w pełni przedstawia złożoność współczesnych operacji wojskowych.

rozbiegają się każdy w swoją stronę, starając się otoczyć i dopaść przeciwnika. Co chwila w eterze słychać przekazywane meldunki z pola walki, wezwania Medyka, ostrzeżenia o dostrzeżeniu wroga itd. Tak jak w grach mutiplayerowych, tak i tu

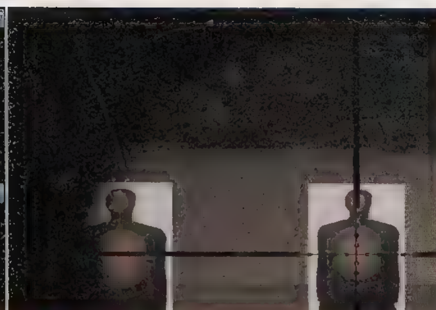


Jakie dajecie mu szanse na przeżycie? Ja niewielkie...

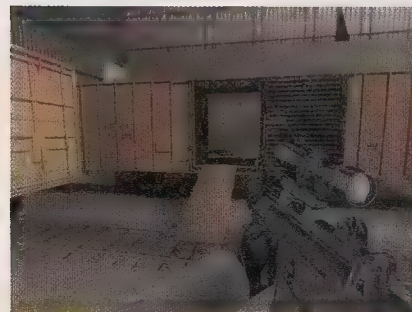
nie ma nic złego w śmierci. Kiedy dostaniemy kulkę, która pozbawi nas resztek energii, padamy na ziemię i albo czekamy na Medyka, albo trafiamy do punktu startowego - na pakę ciężarówki, do luku transportowego helikoptera - i po odczekaniu 30 sekund, znów wracamy do walki. Tak samo wygląda sprawa z przeciwnikami, również się respawnują, w związku z czym misja kończy się nie po wybiciu wszystkich wrogów, a po zrealizowaniu dwóch jasno określonych zadań taktycznych. Jak pisałem wcześniej, przy odrobinie szczęścia większość misji można przejść, zdając się całkowicie na naszych komputerowych towarzyszy; szczerze mówiąc, przez pierwsze dwie-trzy godziny spędzone z grą raczej przeszkadzałem swojemu teamowi.

Losowy inteligencik

Przyznać trzeba, że algorytmy sztucznej inteligencji zastosowane w grze to całkiem niezłe



Tryb treningowy pozwala poznać tajniki sterowania każdym żołnierzem.



Walczysz również w mieście. Pola walki są bardzo zróżnicowane. To duży plus.

fragmenty binarnego kodu. Nie spotkałem się z żadnym "głupim", bezsensownym zachowaniem sterowanych przez komputer żołnierzy. Można mieć co prawda zastrzeżenia do pewnej losowości jego zachowań - dla przykładu: czasem wróg zauważa nas bardzo późno, wtedy gdy nie ma już szans, czasem zaś udaje mu się wypatrzyć obrońców sprawiedliwości, nie dając im żadnych szans. To jednak wynika niemal na pewno z chęci programistów z Crave'a do odwzorowania zachowań żywych graczy - a wiadomo, że zawsze znajdzie się i oferma, który niczego wokół siebie nie widzi, jak też bystrzak, który schowa się za drzwiami i niezauważony wystrzela cały oddział jak kaczki.

Także w grupie

Global Ops jako gra dla jednego gracza będzie dużą atrakcją dla tych, dla których modem, karta sieciowa i Internet to magiczne nieznane urządzenia, dla sieciowców zaś tryb single będzie raczej treningiem przed również oferowanym przez grę trybem multiplayer. Niestety widać wtedy, że żywi przeciwnicy są jednak dużo ciekawsi podczas rozgrywki niż gracze komputerowi. Nawet wtedy, kiedy zaprogramowano ich tak dobrze, jak tych z Global Ops.

MenTor

W akcji

W większości FPS-ów, także w Global Ops, życie w trybie multiplayer to często kwestia kilkudziesięciu sekund.



Zaczynamy. Ściskam mocno broń i biegnę przed siebie w poszukiwaniu przeciwników.



Są!!! Wymiana ognia... ktoś pada, ktoś krzyczy, ktoś woła medyka. Jak na razie trzymam się nieźle.



No to klops, leżę na ziemi i nie mogę się poruszyć. Zdjął mnie chyba jakiś ukryty snajper. Mam nadzieję, że moi ludzie wkrótce go dopadną...



I stało się. Medyk nie dotarł na czas i trafiłem do nieba... Dokładniej zaś do ciężarówki zaparkowanej w miejscu startowym. Za 20 sekund znowu będę w akcji.

Global Ops

Producent/Dystrybutor
Crave/Im Group

Wymagania
minimalne: PII 500 MHz, 32 MB RAM
polecane: PIII 600 MHz, 128 MB RAM



Inny punkt widzenia

Tymo: Nigdy nie interesowały mnie FPS-owe multiplayery, ale Global Ops zmieniło mój punkt widzenia. To naprawdę zupełnie inna jakość zabawy, a ta gra, jak na moje niewprawne oko, tę nową jakość oferuje.

Gatunek

Bitwy i potyczki: Global Ops to nie jedyny kozak stworzony ostatnio przez Crave'a - firma ta jest odpowiedzialna także za świetny RTS - Battle Realms.

Starmageddon

To jest śliczne! To jest kosmiczne!

Pamiętacie Homeworld? Jego fabułę, multum jednostek i świetną grafikę? Był to pierwszy w pełni trójwymiarowy RTS w przestrzeni kosmicznej - pierwszy, a mimo to do tej pory niepokonany. Zwłaszcza gdy weźmie się pod uwagę Cataclysm. Mimo że reklamowano go jako dodatkowe misje (choć działał w pełni samodzielnie), można by go w rzeczywistości równie dobrze uznać za Homeworld 2. Wprowadzone w nim zmiany, choć nierewolucyjne, sprawiały, iż jest to do dnia dzisiejszego najlepsza kosmiczna strategia czasu rzeczywistego. Każdy szanujący się strateg znać ją po prostu musi! Co to jednak ma wspólnego ze Starmageddonem? Ano tematykę, gatunek... w zasadzie wszystko! Stąd też porównania do Króla będą tu jak najbardziej na miejscu.

Nie? I to głównie z interfejsem?

Dokładnie. Mamy wprawdzie tutorial, zapoznający nas ze sterowaniem, ale do intuicyjności mu bardzo daleko. Niby super, że można się dowolnie poruszać kamerą, ale jakoś strasznie to nieintuicyjne... Dopiero po paru godzinach przestaje się z nim walczyć, choć i tak o komforcie trzeba niestety zapomnieć. Choćby z tego prostego powodu, że nie mamy możliwości zmiany obłożenia klawiszy! A że w walce prócz strzałek przydatnych jest jeszcze tak z pół tuzina innych klawiszy (drugie tyle dobrze zaś mieć w pobliżu), bez "latania" po klawiaturze niestety się nie obejdzie...

już do przerwanej misji nie sposób powrócić! A save jest tu możliwy jedynie między misjami... I to tylko, gdy sobie tego zażyczymy, a w żadnym miejscu nikt na to niestety nie nalega, że o braku autosave'u nie wspomnę.

Harakiri zamiast ataku?

To niestety nie jedynie kwiatki. Ot, choćby i taki: wybranym jednostkom możemy wydać rozkaz samozniszczenia. Opcja sama w sobie całkiem przydatna, ale czemu - do diaska - umieszczono ją tuż przy ikonce odpowiadającej za włączenie agresywnego zachowania? Nie raz zdarzyło się przez to, że nowe jednostki tuż po opuszczeniu doku miast rzucić się na wroga, posłusznie wybuchały! Potwierdzenia nikt bowiem od nas nie wymaga...



To wprawdzie tylko twórcza impresja, ale w rzeczywistości gra wygląda niewiele gorzej.



Atak na wrogie linie zaopatrzeniowe: podstawa sukcesu, bo bez surowców zwycięstwo jest tylko kwestią czasu.

Lekkie myśliwce w akcji - w pojedynkę niewiele mogą, ale z taką grupą każdy musi się już liczyć!

Ciężkie myśliwce klasy Thanatos - te każdemu dadzą popalić!

Lepszy od Homeworlda?

Przyznam, że na pierwszy rzut oka można by takie wnioski wysnuć. Graficznie Starmageddon jest bowiem po prostu niedościgniony! Tak pięknego kosmosu jeszcze nie było! Efekty świetlne, cząsteczkowe, flary i co tam jeszcze można tylko wymyślić - wszystko to jest tu i prezentuje się po prostu oszałamiająco! W dodatku wszystko działa nad wyraz sprawnie, ślinotok i szczeno-opadanie skutecznie potęgując. Tyle, że grafika to nie wszystko. Owszem, jest bardzo istotna, ale przecież gra jest do grania, a nie do podziwiania widoków. Zwłaszcza RTS. A z pozostałymi rzeczami już tak różowo nie jest...

Że niedokończona?

Tak, właśnie tak można by Starmageddona najprościej scharakteryzować. Niby wszystko tu jest, ale poza grafiką niemal wszystko jest jakieś takie... niedorobione. Brakuje na przykład pauzy! I to nie tylko aktywnej, ale w ogóle jakiejkolwiek! Żeby było jeszcze zabawniej, naciśnięcie w trakcie misji klawisza Escape przenosi nas bez słowa ostrzeżenia do głównego menu gry, z którego

Aż tak źle?

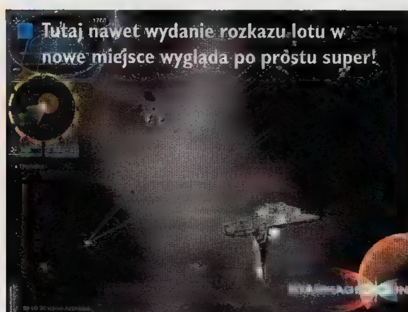
Na szczęście nie. Bo choć są to niedoróbki niezwykle na początku irytujące, można się do

Kto za tym stoi?: Niemal do samego końca prac Starmageddon podlegał Andrianowi Chmielarzowi . Niestety w pierwszej połowie lutego tego roku Lemon Interactive i pan Chmielarz postanowili się rozstać.

nich przyzwyczaić. A choć do komfortu znanego z Homeworlda i tak grze jeszcze daleko (aczkolwiek gdyby nie sztywno przypisane klawisze i ta nieszczęsna samodestrukcja - byłoby naprawdę blisko!), drugiego dnia odpowiednie odruchy ma się już przetrenowane i można się skupić na walce. Ta zaś podlega typowym regułom RTS-ów: mamy więc zbieranie surowców, upgrade'y, wynalazki i co tam jeszcze do kanonu należy. Niczego nowego tu nie wymyślono (poza nieczęsto spotykaną możliwością walki na trzech oddzielnych planszach naraz), ale standard jest, a co odmienna prezencja w zupełności to rekompensuje. W końcu to zwykły RTS i jakieś nadmiernie wymyślne strategie byłyby tu po prostu nie na miejscu!

Ojciec, grać?

I tak, i nie. Powtórzę jeszcze raz - Starmageddon wygląda niestety, jakby ktoś go za szybko wypuścił z produkcji. Jakby twórcy nie mieli wystarczająco czasu na wykonanie oprawy. Brakuje tu bowiem zbyt oczywistych opcji (choćby pauza), żeby mogło



Tutaj nawet wydanie rozkazu lotu w nowe miejsce wygląda po prostu super!



to być planowe działanie. Wielka szkoda, bo gdyby dopracować interfejs i dodać możliwość konfigurowania klawiszy - gra byłaby po prostu wspaniała! Można byłoby bez najmniejszego ryzyka stwierdzić, że oto nadszedł następca Homeworlda! A tak... i tak (tik, tak, tik, tak - heh, wybaczcie biednemu autorowi, za dużo kaw to jednak niezdrowo...) zagrać trzeba, choćby po to, by naocznie się przekonać, do czego zdolne są współczesne pecety.

Teraz Polska?

Właśnie - Starmageddon to gra całkowicie polska. Owszem, póki co dostępna jest jedynie w angielskiej wersji językowej, ale wszystko to powstało nad Wisłą! Tym bardziej więc szkoda, że na rynek trafia produkt nieukończony. Wprawdzie można (i trzeba!) mieć nadzieję, że patche to zmienią, ale nieco marne to pocieszenie. W końcu nie po to się grę kupuje, by potem czekać na poprawki! Chociaż... i tak warto, bo engine wymiata, fabuła wciąga, multiplayer nęci...

Ech, gdyby tylko poprawiono interfejs...

Alexia

najważniejsze - gdyby nie dość toporne sterowanie, byłoby naprawdę bardzo przyjemnie!

A klimat?

Jest, jest, a jakże. I to całkiem niezły. Po pierwsze - dzięki przepięknej grafice. Po drugie - muzyka także wcale gorsza nie jest: typowe kosmiczne klimaty, w dodatku zmieniające się w zależności od tego, czy zbieramy surowce, czy też z kimś walczymy. Poza tym obcy - nieźle wyglądają, a choć to niby po tych wszystkich zachwytach nad wyglądem normalne, i tak trzeba o tym napisać. Zwłaszcza że mamy tu trzy strony i tyleż różnych zestawów jednostek. Fakt, że zbytnio się od siebie funkcjami nie różnią, ale ich całkowicie

Starmageddon

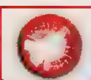
Producent/Dystrybutor
Lemon Interactive

Wymagania
minimalne: PII 300, 64 MB RAM, akcelerator z 16 MB
polecane: PIII 700, 256 MB RAM, akcelerator z 32 MB

AKCELERATOR TAK 16 MB 3D

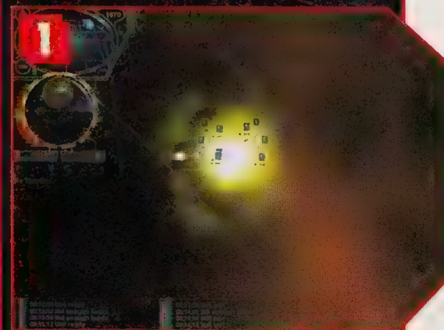
Inny punkt widzenia
Tymo: Świetnie, że Polacy zaczynają robić takie gry. Już niedługo będzie o nas głośniej, niż o Rosjanach - a to ostatnio prawdziwa potęga!!!

Gatunek
Strategia



W akcji

Pisaliśmy już o tym w recenzji, ale powtórzymy jeszcze raz: Starmageddon jest piękny. Zresztą zobaczcie sami...



1 Wrogie świecące coś - niby silnie bronione, niby nie do ruszenia, ale to tylko pozory



2 Wrogie świecące coś po paru chwilach - już bez silnej obrony i jak najbardziej do ruszenia!

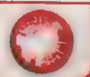


3 Ostatni nawrót naszych Thanatosów na wrogie świecące coś - jego koniec już blisko!



4 O, jaki ładny wybuch! Wygląda na to, że tylko tyle ostało się z wrogiego świecącego cosia

Andrzej Chmielarz - a kto to?: Z grami komputerowymi w Polsce związany od "zawsze". Był szefem Metropolis, znanej z Teenagenta czy Gorky 17. Obecnie stoi na czele studia o nazwie People Can Fly i pracuje nad Painkillerem.

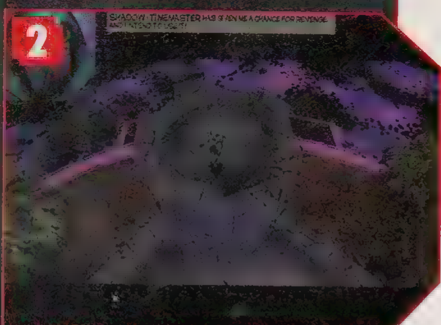


W akcji

Ostatni pojedynek toczy się na Niebiańskim Zegarze, którego działanie chce zakłócić Timemaster - ostateczny superłotr w grze. By go pokonać, musimy przejść przez cztery epoki...



Daleka prehistoria, w której naszymi przeciwnikami są postacie z mitologii: Minotaur i Pan



To już czasy późniejsze - średniowiecze. Głównym przeciwnikiem jest tu piękna, ale niebezpieczna czarodziejka.



Teraźniejszość, a więc w świecie gry lata 50 - typowe amerykańskie miasto. A do tego typowi amerykańscy superłotrowie - wielcy i oddani komunizmowi.



To ostateczna rozgrywka - bardzo trudny pojedynek w centrum Niebiańskiego Zegara. Trzymam kciuki!

Freedom Force

Swoosh!!! Thwarp!!! Bang!!! Booom!!!! Whuuut!!!!

Aż dziw bierze, że komiksy i związane z nimi uniwersum superbohaterów, ich supermocy i superświatów tak rzadko stają się inspiracją dla twórców gier komputerowych. No bo pomyślcie sami: ile było gier związanych z komiksowymi superbopaterami? Kilka słabych tytułów z Batmanem, kilka jeszcze słabszych Spider-Manów (z wyjątkiem ostatniego), kilka gier o Supermanie (z których chyba żadna nie trafiła na PC-ty). A gdzie Green Lantern? Gdzie Daredevil? Gdzie grupa Gen13? Gdzie X-Men nawet? Gdzie dziesiątki - jeśli nie setki - herosów z rysunkowych historyjek, którzy nigdy nie pojawili się na ekranach monitorów czy podpiętych pod konsolę telewizorów? Pytam się - gdzie?!?

Supergra dla superfanów

Gdzie? We Freedom Force. Grę zaczyna świetne, wzorowane na komiksowym stylu rysowania intro, po którym pojawia się menu główne, czerpiące inspirację (liternictwo!!!) z tego samego źródła. I od razu wiadomo - wszyscy ignorowani dotąd przez świat elektronicznej rozrywki bohaterowie z komiksów znaleźli schronienie w nowej grze programistów z Crave'a, w której każdy ekran, każda misja, każda postać czerpią pełnymi garściami z niemal wiekowej historii amerykań-

Tworzenie supermocy jest niezwykle łatwe.





W trakcie gry przyjdzie nam walczyć z różnymi istotami.

SuperHero: W latach 90 grupa Team 17 przygotowywała bijatykę SuperHero na Amigę, w której również można było tworzyć superbohatera. Projekt nie doczekał się finalizacji.



Niektóre misje toczą się w rzeczywiście niezwykłych miejscach... To akurat skuty lodem lotniskowiec.

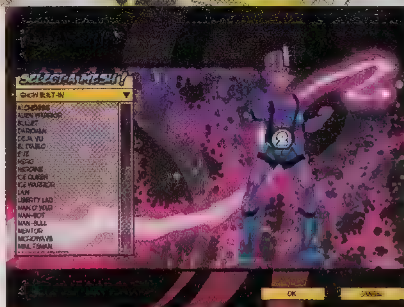
skiego komiksu. Smaku całemu przedsięwzięciu dodaje zaś to, że całe bogactwo jest tu traktowane jednocześnie z szacunkiem, jak i z ironicznym przymrużeniem oka. To zaś sprawia, że wszyscy prawdziwi fani tych etycznie czarno-białych, wizualnie zaś bardzo kolorowych, historyjek przy Freedom Force będą się czuli tak samo jak przy filmie "Niezniszczalny" - czyli będą w siódmym niebie.

Superkomiksowa fabuła

Freedom Force to uproszczona gra RPG z elementami akcji. Fabuła w niej przedstawiona ukazuje losy pewnego naukowca, który w wyniku spisku komunistów, zdrajców Ameryki i superłotrów, zostaje śmiertelnie postrzelony, ale dzięki promieniowaniu statuy, przedstawiającej odwagę Amerykanów walczących o niepodległość, staje się superbohaterem o przezwisku Minute Man. Minute Man wyrusza w pościg za sprawcami, którzy go postrzelili, i odkrywa, że jego śmierć była tylko przypadkową zbrodnią popełnioną przez złych ludzi (i nie całkiem właściwie ludzi), który mają dużo bardziej złowrogie zamiary. Nasz heros oczywiście postanawia powstrzymać złych przed realizacją planów, rekrutując po drodze kilku innych superbohaterów i zdobywając pokaźnych przyjaciół oraz równie potężnych wrogów. Cała fabuła rozłożona jest na 25 misji.

Supergra

Akcja gry toczy się w trójwymiarowym świecie, który obserwować można z dwóch punktów widzenia - z lotu ptaka i w zbliżeniu - gdzie kamera ustawiona jest za wybranym herosem. Drużyną superbohaterów kierujemy myszką; lewy przycisk



Czy ten typek kogoś wam nie przypomina? (Tu puszczam oko do fanów Supermana.)



Minute Man na siłowni. Podnoszenie samochodów to jego rozgrzewka.

myszy odpowiada za wydawanie najprostszych poleceń (podejdź, zaatakuj, podnieś, rozmawiaj, użyj), prawy rozwija menu, które daje dużo większy wybór możliwości, w tym pełny dostęp do supermocy bohatera. Akcję w każdej chwili możemy spauzować, by wydać naszym pupilkom rozkazy, dzięki czemu gra będzie zajmująca także dla tych, których szybka akcja odpycha od ekranu. Nasi bohaterowie - jako że są super - potrafią naprawdę sporo. Do wachlarza ich umiejętności należy np. teleportowanie się, wskakiwanie na wysokie budowle, podnoszenie i rzucanie ciężkimi przedmiotami (samochodami, budkami telefonicznymi) czy wywijanie wyrwaną z ziemi lampą uliczną. Wszystkie działania kwitowane są adekwatnym efektem dźwiękowym, animacją i pojawiającym się w dymku komentarzem, np. "Thump!!!" albo

PLUS

Jeśli chcesz szybko włączyć do drużyny superbohatera, nie czyń go zbyt potężnym. Jeśli tak zrobisz, przez długi czas nie będziesz miał wystarczająco dużo punktów prestiżu, by go kupić.



Walki są dynamiczne i wzbogacone efektami - prosto z komiksów.

"Booom!!!" Możecie sobie wyobrazić, co kryje się za takimi dymkami - nic więc dziwnego, że często zaraz po nich, nad leżącym na ziemi przeciwnikiem pojawia się kolejny dymek. Z napisem K.O. Chociaż gra jest reklamowana jako RPG, fani Baldur's Gate'a czy Wizardry 8 nie będą raczej z niej zadowoleni. Zamiast swobody wyboru i nieliniowej akcji, mamy po prostu ciąg następujących po sobie misji, a wpływ gracza na fabułę jest znikomy. Nie zmienia to jednak faktu, że grywalność jest duża, sterowanie intuicyjne, a oprawa graficzno-dźwiękowa barwna oraz komiksowa.

Stwórz superbohatera

Jedną z rzeczy, która łączy Freedom Force z grami RPG, jest możliwość stworzenia własnej postaci - dokładniej zaś własnego superbohatera. Bohaterowie tacy mogą być potem dołączeni do drużyny kierowanej przez gracza lub wykorzystani w trybie multiplayer. Szkoda, że nie możemy w ten sposób stworzyć głównego bohatera - to wynik liniowej fabuły zogniskowanej na konkretnych bohaterach - ale całkowicie równoważy to możliwość stworzenia praktycznie nieskończonej liczby różniących się od siebie superbohaterów. Każdy z nich - poza swobodnie kreowanym za pomocą dodatkowego programiku wyglądem - może mieć kilka cech: umiejętności lub słabości - oraz dowolną ilość supermocy. Moce takie samodzielnie definiujemy, określając między innymi ich siłę, rodzaj, zasięg oraz animacje. Możliwości są oszałamiające i praktycznie nieskończone, jest jednak pewien haczyk. Każdy superbohater, w zależności od posiadanych mocy, umiejętności i atrybutów (prędkość, siła itd.), wart jest pewną określoną liczbę punktów prestiżu. By włączyć do drużyny bohatera, musimy zapłacić tyle punktów prestiżu, ile jest on warty. Nie liczcie na to, że uda wam się zwerbować Supermana po kilku pierwszych misjach. Ale choćby po to, by w końcu włączyć go do drużyny, warto zagrać w Freedom Force.

Mental

Freedom Force

Producent/Dystrybutor
Crave/Im Group

Wymagania
minimalne: PII 500 MHz, 64 MB RAM
polecane: PII 600 MHz, 128 MB RAM

AKCELERATOR 3D: TAK 16 MB

Inny punkt widzenia:

Tymo: Jak dla mnie - to tylko gra dla fanów komiksu, bo fabuła i rozgrywka są dość uproszczone dla "zwykłego" gracza. Ponieważ jednak jestem fanem komiksu.... Trudno mi było oderwać się od monitora.

Gatunek
Action RPG

MIST: pomysł na grę bardzo zbliżoną do Freedom Force miał też Peter Molyneux. Jeszcze w Bullfrogu pracował nad projektem MIST, który miał być grą typu action-adventure. Niestety skończyło się tylko na opracowaniu engine'u.

Defender of the Crown

Znów możesz obronić koronę. Sprostasz wyzwaniu?



Szesnaście lat temu Cinemaware wydało grę strategiczną rozgrywająca się w średniowiecznej Anglii. Niezwykle wówczas popularna gra zatytułowana była Defender of the Crown.

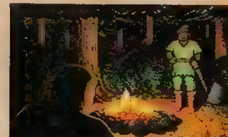
Po latach ponownie możemy zasiąść do Defender of the Crown. Wydawałoby się, że 16 lat powinno zdecydowanie wpłynąć na wygląd dzieła z Cinemaware. Tak jednak nie jest. Nawet twórcy nie nazywają swojej gry sequelem, lecz re-releasem. Mówiąc po naszemu, oznacza to wydanie klasyki w niemal niezmienionej formie.

Dostaliśmy zatem grę, która - zarówno jeśli chodzi o rozwiązania taktyczne, jak i grafikę - jest prawdziwym zabytkiem. Idea wydawania takich staroci jest dla mnie nieco niezrozumiała, ale być może pojmę takie posunięcie, jeśli wyniki sprzedaży Defender of the Crown pozwolą panom z Cinemaware spędzić kilka najbliższych lat na Bahamach.

Na płycie, oprócz gry, znajduje się kilka ciekawostek. Jest to np. oryginalna instrukcja sprzed lat, tematy pod Windows, oryginalne wersje gry na Amigę, Amstrad, Commodore i PC. Oczywiście emulatorów do tych zabytkowych produkcji nie ma i trzeba ich samodzielnie szukać w Sieci. To niezbyt wygodne rozwiązanie.

Trafiamy do dwunastowiecznej Anglii i nakładamy zbroję saksońskiego rycerza. Za wierną służbę u boku króla we władanie otrzymujemy północną część kraju. Król nadał ziemie również pięciu innym najwierniejszym rycerzom normańskim. To oczywiście nie może się podobać żądnemu władzy, ziemi, kobiet i wina rycerzowi saksońskiemu, czyli tobie. Zadaniem gracza jest najechanie i zdobycie terytoriów przeciwników. Jeśli tego nie zrobisz, oni najadą ciebie, a wtedy czeka cię smętny koniec na szczycie drewnianego pala. Na początku gry możemy wybrać jedno z ośmiu dostępnych zadań, za wykonanie którego możemy otrzymać złoto, rycerzy najemnych lub umiejętności. Może to też być zadanie polegające na zdobyciu określonego zamku, uzbieranie góry złota, uratowanie dziewic saksońskich z łap barbarzyńskich Normanów. Konieczność realizowania scenariuszy to jedyna

Defender A.D. 1986



Tak wyglądała wersja sprzed 16 lat. Pomijając paletę kolorów, dość podobna do współczesnej.

Banda rzezimieszków może wyrządzić armii poważne szkody.



Wybór bohatera ma wpływ na naszą późniejszą taktykę.



Atak katapultą: Może być trzystopniowy. Po kamieniach warto wystrzelić kule ognia lub pociski, które spowodują wybuch zarazy - spowoduje to zmniejszenie załogi.

Ryszard I Lwie Serce



Ryszard I Lwie Serce (1157-1199) - król Anglii z dynastii Plantagenetów w latach 1189-1199. Syn Henryka II i Eleonory Akwitańskiej. W wieku 12 lat został diukiem Akwitanii. W 1173 wziął udział w rebelii przeciwko ojcu. Wkrótce po koronacji uczestniczył w III krucjacie (dowodził nią wspólnie z królem Francji Filipem II Augustem), odznaczył się w walkach z Saladynem, a w 1191 zdobył Akkę. Po zawarciu trzyletniego rozejmu z muzułmanami wracał do Anglii, lecz tu został aresztowany przez Leopolda Habsburga (1193) i wydany w ręce cesarza Henryka VI. Opowieść o jego losach szerzył w Anglii minstrel Blondel de Nestle, a jej popularność dorównywała opowieściom o królu Arturze. W 1194 Anglia zapłaciła za Ryszarda okup w wysokości 100 000 funtów. (Wartość ówczesnego funta należy obecnie przemnożyć przez... 1000.) Podczas nieobecności króla w Anglii jego brat - Jan, sprzymierzył się z Filipem II Augustem. Po powrocie do kraju Ryszard Lwie Serce rozpoczął kampanię w Normandii, podczas której zmarł wskutek poniesionej rany - w oblęganym przez Francuzów zamku Châlus. Legenda uczyniła z Ryszarda Lwie Serce symbol sławy i szlachetności rycerskiej. Ale to tylko legenda.

www.onet.pl

różnica w warstwie fabularnej od wersji z roku 1986.

Gracz ma właściwie tylko kilka możliwych ruchów. Może kupić rycerzy, katapulty lub postawić zamek. Kolejny krok to atak na sąsiednie prowincje. Zawodnik może wybrać, czy armia będzie walczyć do ostatniej kropli krwi, bronić się, atakować - zaatakować za pomocą katapult, czy też uciec. Jeśli wróg postawił na swojej ziemi zamek, wygląda to nieco inaczej. Atakujemy wówczas katapultami i staramy się zniszczyć mury obronne warowni. W chwilach wolnych od najazdów oraz grabieży wojacy urządzają turnieje rycerskie, gdzie możemy skruszyć kopie.

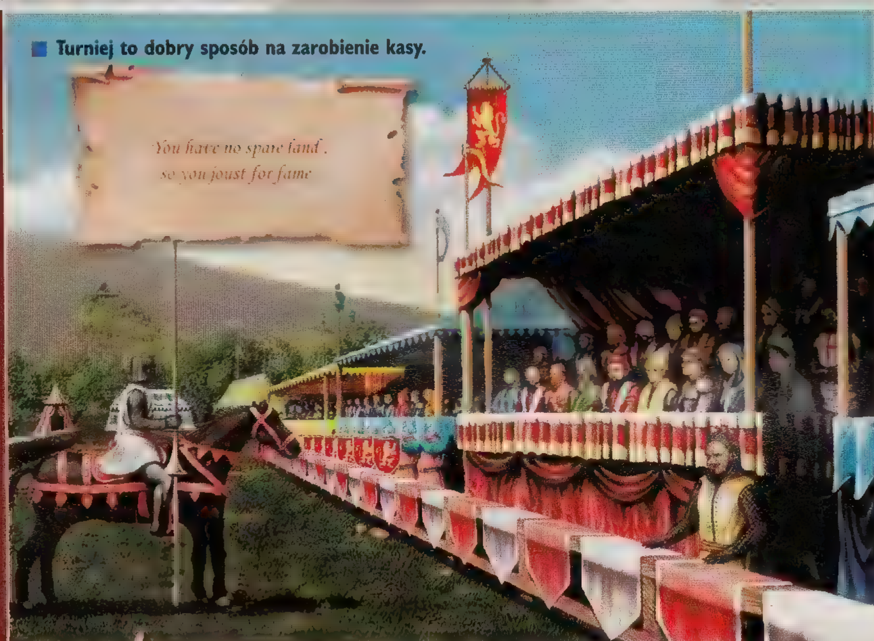
Zarówno zdobywanie murów, jaki i walka na kopie to zadania czysto zręcznościowe.

Grafika w grze - jaka jest, każdy widzi. Statyczne obrazki i nędzne, sztywne animacje to wszystko, na co możemy liczyć. Wygląda to gorzej niż źle, ale przypuszczam, że dla smakoszy odgrzewanych kotletów będzie to całkiem apetyczne danie.

Cóż, mogę polecić Defender of the Crown zbieraczom starzyzny i fanom zabytkowych gierek. Obawiam się jednak, że większość ominie grę z Cinemaware szerokim łukiem. Raczej odradzam ten tytuł. Po prostu - to już nie te czasy...

Takasha

Turniej to dobry sposób na zarobienie kasy.



Defender of the Crown

Producent/Dystrybutor
Cinemaware/Lemon Interactive

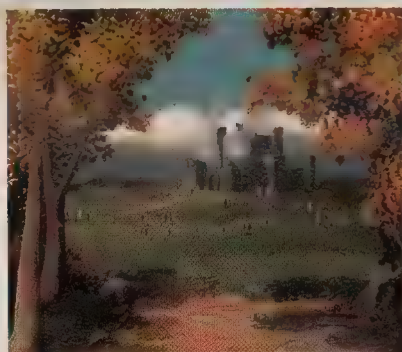
Wymagania
minimalne: P 200, 32 MB RAM, WIN 95/98, CDx4, karta dźwiękowa

AKCELERATOR TAK 16 MB 3D

Inny punkt widzenia

Intruder: Nadal gorąca strategia turowa. Może nie olśniewa, ale gra się bardzo dobrze. Grafika wcale nie jest taka zła, a zresztą tu chodzi przede wszystkim o grywalność - a to zostało po staremu.

Gatunek
Strategia



W akcji

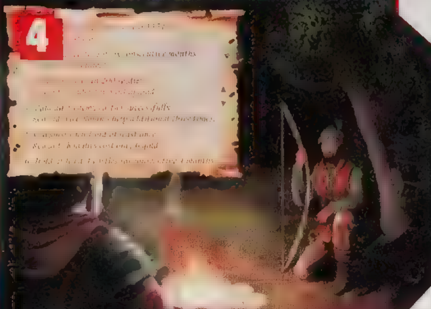


By zostać obrońcą korony, musisz posiąść wiele umiejętności. Warto też zdobyć potężnych przyjaciół i przygotować się na długie obozowanie. O co chodzi? Czytajcie poniżej...


1. Umiejętność władania mieczem to podstawa sukcesu.


2. Anglia - kraina mlekiem i miodem płynąca.


3. W średniowieczu oblężenie twierdz trwało całe tygodnie.


4. Robin Hood zawsze wspomoże nas w kłopotach.

Turniejowe sztuczki: Podczas turnieju sztuka polega na tym, aby celować kopią w centralny punkt tarczy przeciwnika.

Jazz i Faust

Produkcje zza naszej wschodniej granicy klinem wbijają się na rynki zachodnie. Są to coraz lepsze gry, o czym przekonać może się każdy, kto odpali Evil Island czy Liath. Jazz i Faust to kolejna przygodówka, która powstała dzięki inicjatywie rosyjskich programistów. Ma przy tym kilka ciekawych rozwiązań, jakie sprawiają, że Jazz i Faust różni się od schematycznych produkcji, których wiele zalega na półkach sklepowych.

Akcja gry została umiejscowiona na Dalekim Wschodzie, a rozgrywa się w trzech różnych miejscach; małym miasteczku, na pustyni i niewielkiej wyspie. Gracz znajdzie się m.in. w porcie, gdzie wśród niskiej, drewnianej zabudowy i suszących się sieci spotka podchmielonych marynarzy i bardzo dziwne



Ciekawe, że przy tak zaawansowanej grafice, wymagania sprzętowe są niewygórowane. Aby pograć, wystarczy już Pentium II 266 MHz, 32 MB RAM.

osoby... Znajdzie się też na wysuszonym słońcem pustkowiu, gdzie nawet kości rozpadają się pod wpływem żaru. Odwiedzi tawerny, gospody i pozna około 60 postaci. W sumie gra oferuje około 70 lokacji i 4-7 zagadek w każdej z nich.

Najciekawszą rzeczą w grze są jej tytułowi bohaterzy. Gracz decyduje się na wybór jednego z nich, co determinuje dalszy ciąg zabawy. Dzieje się tak dlatego, że obie postacie zupełnie inaczej widzą i postrzegają zdarzenia, sytuacje - tak więc właściwie oznacza to dwie gry w jednej.

Jazz to przemytnik - chciwy i pazerny. Jednocześnie zawadiaka i fanfaron; ma specyficzny wdzięk i urok. Kłopoty to specjalność Jazza - inna sprawa, że zazwyczaj z ledwością się z nich wyplątuje. Jazz stracił własny statek i dobytek. Teraz stara się odzyskać zaprzedane przez nieuczciwego wspólnika dobra, korzystając ze swego sprytu i z okazji, która właśnie się nadarzyła.

Faust jest właścicielem i kapitanem statku, lecz mimo twardego charakteru to marzyciel. Duma nad idealną miłością, której wypatruje równie intensywnie jak żagli na horyzoncie. Faust przybija do portu i wysadza pasażera; podejrzanego jegomościa, któremu źle z oczu patrzy. Po wyładunku u kapitana pojawia się tajemnicza kobieta, która chce, aby zabrać ją z portu. Faust nie zgadza się, a już następnego dnia dowiaduje się, że w mieście popełniono podwójne morderstwo - i to właśnie on jest głównym podejrzanym.

Historia jest zresztą o wiele bardziej skomplikowana i rozbudowana, a co jeszcze ciekawsze, Jazz i Faust niejednokrotnie spotykają się w trakcie przygód i mają nawet okazję bliżej się poznać. W intrygę wplątana jest też piękna kobieta. Jest też wielki skarb oraz cała masa innych niespodzianek.

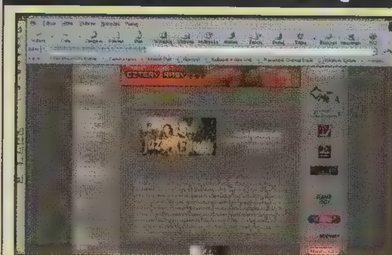
Intrygi i przygody są najwyższego lotu, a i grafika wygląda lepiej niż dobrze. Lokacje są dobrze zaprojektowane. Są żywe - dosłownie. Choćby świetliki krążące wokół latarni, mgły, zapóźnieni przechodnie, a także świetne tło dźwiękowe.

Gra niestety nie ustrzegła się wad. Niemiłe wrażenie robi konieczność oczekiwania na reakcje komputera po wydaniu polecenia. Nie jest to kwestia "mocy urządzenia", lecz błędu w grze. Dłużące się oczekiwanie to niewielka, ale dość męcząca niedogodność. Jeszcze jedną rzeczą, jaka nie przypadła mi do gustu, jest interfejs gry. Zupełny automatyzm dialogów, niemożność zbierania przedmiotów, które teoretycznie pozostają w zasięgu bohatera (żeby je uaktywnić, należy najpierw wykonać określone zadanie). Ogólnie nie są to jednak problemy, które wyraźnie wpływałyby na jej jakość.

Jazz i Faust jest na pewno jedną z lepszych produkcji z gatunku, w które grałem. Polecam ten tytuł. Po prostu warto.

Takasha

Pozwól na stronę



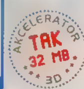
Stronka dystrybutora. Znajdziecie tu przede wszystkim o wiele więcej obrazków. Jest też namiar na witrynę rosyjskiego wydawcy, który ma jeszcze trochę innych drobiazgów (tapety, ikony itd.). Poza tym strona zawiera dość wyczerpujący opis gry.

http://www.manta.com.pl/serwis/software/pcjazz.htm

Jazz i Faust

Producent/Dystrybutor
Saturn Plus/Manta

Wymagania
minimalne: Win 95/98, P II 266 MHz
polecane: P II 500 MHz, 64 MB



Inny punkt widzenia

Blady Bolek: Zakochałem się w tej grze. Moim zdaniem - ekstra! Rosjanie naprawdę wiedzą, jak robić dobre przygodówki.

Gatunek

W akcji



Grając w Jazza i Fusta na pewno nie będziesz się nudził.

1



Akcja rozgrywa się zarówno w nocy, jak i w dzień. Należy pamiętać, że może to mieć spore znaczenie dla wykonania zadania.

2



Kierowanie postaciami odbywa się w trybie trzecioosobowym - jak na typową przygodówkę przystało.

3



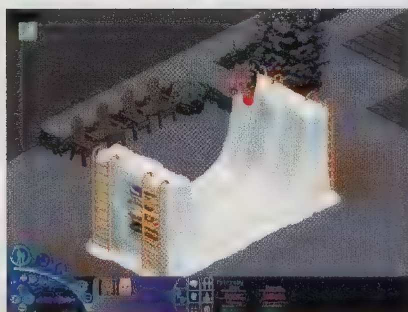
Tak jak w każdej przygodówce, jednym z zadań jest zbieranie przedmiotów. Niekiedy bardzo trudno je wypatrzyć.

Jazz i Faust 2: Nie wiadomo jeszcze jak grę przyjmie rynek, ale jej autorzy już myślą o drugiej części. Premiera w 2003 roku.

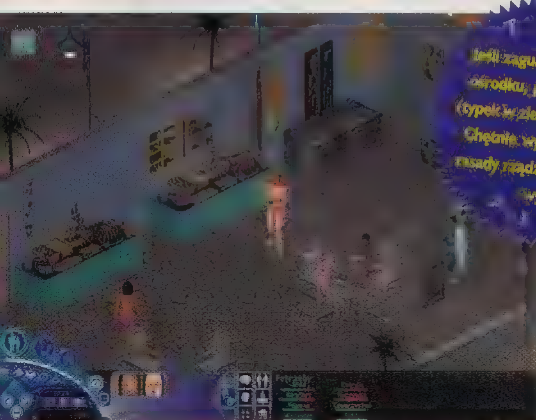
Sims Wakacje

Bierz rodzinę, popraw minę i leć na wakacje.

Nie wiem, czy można inaczej zaczynać recenzję kolejnych dodatków do gry Sims, niż opisując niesamowity sukces komercyjny, jaki seria ta osiągnęła. Zarówno w wersji podstawowej, jak i w różnych pakietach oraz sprzedawanych oddzielnie dodatkach Simsy okupują listy przebojów gier komputerowych - przede wszystkim w Stanach Zjednoczonych, gdzie Sims mania jest największa, ale także i we wszystkich innych krajach, w których są wydawane. U nas też. Wystarczy spojrzeć na listę pięciu najlepiej sprzedających się gier w sieci salonów Empik, a na pewno znajdziecie tam co najmniej jedno wcielenie Simsów. A Sims Wakacje? Też powinny tam być, zgodnie z zapowiedziami gra miała trafić do sklepów w ostatnich dniach marca, tuż przed świętami.



Znajdzie się też coś dla fanów sportów ekstremalnych. Nie zapomnij odpowiednio się ubrać!!!



Jeśli zagubisz się w danym ośrodku, poszukaj kaowca (typek w zielonej marynarce). Chętnie wytłumaczy, jakie zasady rządzą na wakacyjnej wyspie.

Nie ma to jak szwedzki stół i wyżerka od zmierzchu do świtu.



Każdy ośrodek oferuje wiele atrakcji - sklepy z pamiątkami, gry zręcznościowe itd.

Z wszystkich dodatków do Sims Wakacje wydają mi się najprzyjemniejsze, najfajniejsze i zapewniające najwięcej radości. Jak wskazuje tytuł, dodatek przedstawia przede wszystkim sposób, w jaki Simsy spędzają wolny czas, a leniuchowanie to chyba największa z ludzkich pasji... przynajmniej do pewnego momentu życia. Podobnie jak w dodatku Sims Randka, tak i w Wakacjach otrzymaliśmy do dyspozycji nowy teren - tym razem jednak nie jest to centrum handlowe, a Wakacyjna Wyspa. O ile brzmienie tej nazwy kojarzy się pewnie przede wszystkim ze złotą plażą i przyjemnie palącym słońcem, tak wyspa Simsów byłaby dla naukowców dużą zagadką - na niewielkiej przestrzeni mamy tu bowiem trzy odmienne strefy klimatyczno-geograficzne - tropikalny nadmorski, umiarkowany leśne lato oraz niemal arktyczny lub wysokogórski. W każdej z tych stref znajdują się trzy różniące się nieco od siebie ośrodki wczasowe (np. w jednym z nich, tym zimowym, śpimy w igloo).

W każdym z ośrodków czeka wiele atrakcji, mnóstwo nowych obiektów, które sprawiają, że po powrocie z wakacji do domu, Simy są naprawdę zrelaksowane i wypoczęte. Dodatek promuje tych graczy, którzy potrafią się bawić, nagradzając ich różnymi drobnymi pamiątkami oraz upominkami w zależności od tego jak często, jak twórczo i jak bardzo aktywnie korzystają z oferty urlopowej danego ośrodka. W efekcie dostajemy grę, w której chodzi tylko o jedno - o to, by dobrze się bawić i cieszyć z każdej chwili wakacyjnej laby. Sims Wakacje relaksują doskonale i pozwalają na odpoczynek nie tylko Simom, ale i graczowi. Czy o takiej grze można napisać choćby jedno złe słowo?

Mentor



W akcji

Wakacyjna Wyspa to nie tylko słońce, plaża i dziewczyny w bikini. Na tym skrawku lądu znajdziesz też całkowicie inny klimat...



1. Spanie w igloo to nie mój wymarzony sposób na spędzanie wakacji, ale może znajdzie się jakiś świrus, który zdecyduje się na to. Zwłaszcza w takim stroju...



2. Tu już cieplej... Ale wczasy w drewnianych domkach, z małolatami grającymi w siatkówkę i tłustym typkiem z Teksasu grillującym burgery. Chyba odpuszczę.

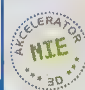


3. O... to coś dla mnie. Słońce, skąpo ubrane dziewczęta, szwedzki stół w restauracji przy plaży i trampolina przy basenie. Zostaję tutaj!

Sims Wakacje

Producent/Dystrybutor
Maxis/Im Group

Wymagania
minimalne: PII 266 MHz, 16 MB RAM
polecane: PII 300 MHz, 128 MB RAM



Inny punkt widzenia:

Tymo: To denerwujące, ale właściwie zawsze muszę się godzić z moimi recenzentami. Tak jest i tym razem - Wakacje to najlepszy dodatek do Sims, bez dwóch zdań obowiązkowa pozycja dla simsmaniaków.

Gatunek
SIM

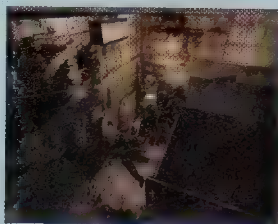
Klapa: firma Maxis przed wydaniem Sims znajdowała się na krawędzi bankructwa, Sims było ich ostatnią próbą odzyskania gruntu pod stopami. Hm... Udało się!

Newsy PS2

Final Fantasy XI za darmo!

No, nie do końca. Square ogłosiło, że japońskie serwery, na których będzie możliwa gra w multiplayer Final Fantasy XI, będą dostępne za darmo przez pierwsze dwa miesiące ich funkcjonowania. Po upływie tego okresu konieczne będzie uiszczanie opłat miesięcznych w wysokości 500 jenów (nieco ponad 10 złotych). Podobny system będzie obowiązywał w USA i w Anglii. Mówi się także o serwerach europejskich dla graczy ze Starego Kontynentu, którzy nie mieszkają w Wielkiej Brytanii.

The Thing na PS2



Niesamowicie zapowiadająca się gra action-adventure The Thing, bazująca na motywach kultowego filmu Johna Carpentera, trafi na PS2. To o tyle istotna wiadomość, że początkowo The Thing miał być wydany tylko na Xbox, a tytuł ten ma szansę stać się prawdziwym przebojem. To, co wyróżnia grę spośród innych, to zastosowanie oryginalnego systemu relacji z członkami zespołu, bazujących na systemie strachu i zaufania. Jeśli zdobędziesz zaufanie innych osób znajdujących się w opuszczonej arktycznej stacji, wtedy będą one z tobą współpracowały, podobny efekt uzyskasz, jeśli postaci te zastraszysz. Uważaj jednak, bo zaufanie łatwo stracić, tym bardziej że w tej grze każdy może być zarażony przez istotę z kosmosu. Zapowiadają się naprawdę duże emocje.

Wieści z SCEE

W sprzedaży pojawiły się już pierwsze platynowe płyty z grami na PS2. W tej serii klasycznych tytułów, sprzedawanych po obniżonej cenie, są już dostępne Gran Tourismo 3, Dead Or Alive 2, Tekken Tag Tournament oraz Formula One 2001. Wkrótce po nich do sprzedaży trafią także Red Faction, Timesplitters, Crazy Taxi i Star Wars Starfighter. Sami przyznacie, że są to pozycje zacne i warte każdej złotówki. Do sprzedaży powinien też już trafić zestaw PS2 + Metal Gear Solid 2, czyli pakiet,

State Of Emergency

Brutalna bijatyka tylko dla dorosłych.

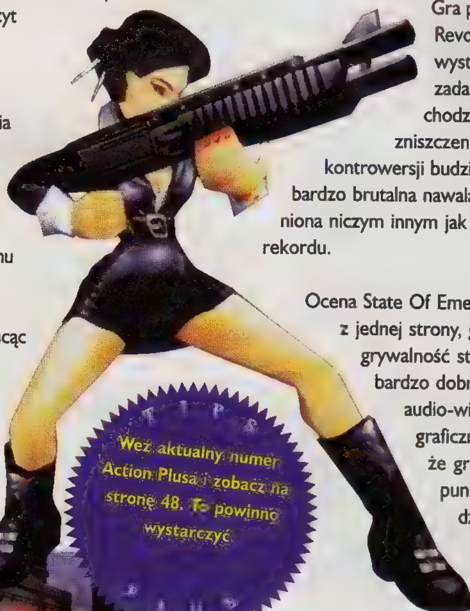




Od czasu do czasu mówi się w mediach o przemocy w grach i o jej szkodliwym wpływie na umysły młodych i nieco starszych graczy. Nie będę owijać w bawełnę - przy okazji premiery State Of Emergency dyskusje takie wybuchną ze zdwojoną siłą. Tak naprawdę ta gra to skondensowany w kilku minutach pokaz przemocy, agresji i fizycznej siły. Wszystko zależy tutaj od podejścia - czy przemoc na ekranie wywołuje przemoc na ulicy, czy też może wyżycie się na ekranie sprawia, że nie ma już potrzeby wyżywać się na ulicy. Niezależnie od podejścia State Of Emergency to dobra gra, o olbrzymiej grywalności, tyle tylko, że po spędzeniu przy niej kilku godzin mogą cię najść moralne i etyczne rozterki. A to oznaczałoby w Stanach co najmniej kilka wizyt u specjalisty psychoanalityka.

Ale dość żartów. Fabuła gry - stosunkowo prosta - przedstawia świat, w którym ludźmi rządzi megakorporacja, traktująca społeczeństwo jako grupę konsumentów, a nie grupę jednostek. Temu ekonomicznemu zniewoleniu przeciwstawia się organizacja Freedom, która wywołuje uliczne zamieszki, chcąc pod ich przykrywką obalić system. Gracz wciela się w rolę jednego z agentów Freedom, stając naprzeciw oddziałów służb porządkowych korporacji oraz rozszalałego tłumu, który w panice (lub całkiem świadomie w przypadku gości ze skradzionymi telewizorami) biega po kolejnych poziomach.





TIPS PLUS: Weź aktualny numer Action Plusa i zobacz na stronę 48. To powinno wystarczyć.

Weź aktualny numer Action Plusa i zobacz na stronę 48.

Gra podzielona jest na dwa tryby - Revolution, fabularny ze 175 występującymi kolejno misjami-zadaniami, oraz Chaos, gdzie chodzi jedynie o to, by siać zniszczenie i nieporządek. Najwięcej kontrowersji budzi ten drugi, bowiem jest to bardzo brutalna nawalanka, praktycznie nieuzasadniona niczym innym jak chęcią pobicia punktowego rekordu.

Ocena State Of Emergency nie jest łatwa - z jednej strony, gra naprawdę wciąga, grywalność stoi na najwyższym poziomie, bardzo dobra jest również oprawa audio-wizualna. Tematyka gry, graficzna prezentacja przemocy i to, że gra ją promuje nagradzając punktami, pozostawia jednak dziwny posmak. Dlaczego nie jest to pozycja o miłowaniu bliźniego i ewangelizacji?



State Of Emergency

Producent/Dystrybutor
Rockstar/Play-It

Inny punkt widzenia

Full Metal: Wstyd się przyznać, bo zabawa wciąga i nie puszcza, ale kiedy najdzie cię chwila refleksji o tym, co przed chwilą zrobiłeś, przez kręgosłup przechodzą dreszcze.

Gatunek

Baldur's Gate Dark Alliance

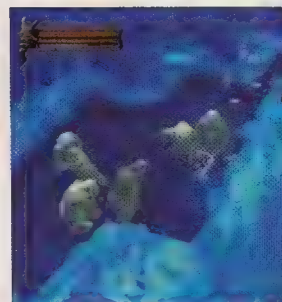
Kultowa gra RPG z PC-tów trafia na konsolę.

Dla tych czytelników działu PS2, którzy nadal mają lub jeszcze niedawno mieli PC-ty, nazwy i zjawiska Baldur's Gate nie trzeba wyjaśniać, dla innych krótkie przypomnienie. Baldur's Gate to nazwa serii gier RPG, które zrewolucjonizowały ten gatunek niezwykle rozbudowaną fabułą,

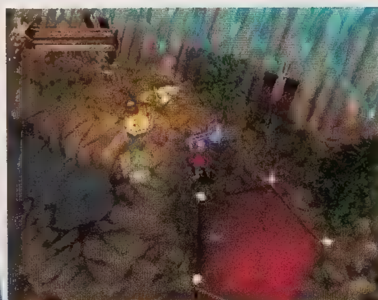


dużą grywalnością i wiernością w stosunku do papierowych, oryginalnych gier role-playing.

Konsolowe oblicze Baldur's Gate to jednak gra zupełnie

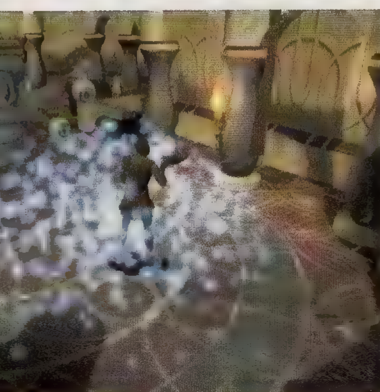


innego rodzaju niż rozbudowane PC-towe sagi. Dużo więcej tu akcji i spektakularnej grafiki - a więc tego, co - moim zdaniem -



powinno charakteryzować gry konsolowe. Fabuła jest oczywiście również dość długa i stosunkowo zawiła, ale całkowicie liniowa. Gracz prowadzony jest przez całą historię jak po krochmalonym sznurku, co pozwala na skupienie się na walce z potworami - bo to główna część gry.

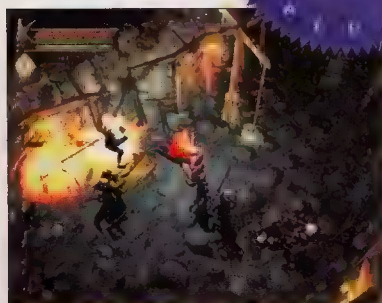
W zależności od wybranej profesji - a do wyboru mamy wojownika, łucznika i czarodziejkę - w walce położono nacisk na inne umiejętności, zawsze jednak wygląda tak



samo - fenomenalnie. Grafika Dark Alliance to pierwsze, co rzuca się w oczy. To, co rzuca się w ucho, to natomiast profesjonalna polska wersja językowa - BG: DA to pierwsza gra na PS2 wydana w pełnej polskiej wersji językowej. Oto Dark Alliance - rewelacyjna grafika, profesjonalny dźwięk i dużo akcji. Konsolowy przebój, jakich mało!

TIPS

Przytrzymaj R2, L1, trójkącik, lewo i wciśnij start. Otworzy się Cheat Menu.



Baldur's Gate Dark Alliance

Producent/Dystrybutor
Interplay/CD-Projekt

Inny punkt widzenia

Full Metal: Właściwie niepotrzebne to Baldur's Gate w tytule, bo gra broni się świetnie sama. A w porównaniu do PC-towych wersji BG wypada o tyle gorzej, że fabularnie jest dużo mniej rozbudowana.

Gatunek



Jak & Daxter
Platformówka
roku 2001

który jest w tej chwili najlepszym sposobem na kupno konsoli i natychmiastowe poznanie jej mocy.

Dziwaczne!

JoJo Bizarre Adventure to dziwaczny tytuł dziwacznej bijatyki, która ma szansę trafić do nas jeszcze w pierwszej połowie tego roku. Gra bazuje na japońskiej mangdze - "Whirlwind Of Gold", i jest bijatyką w całości wykonaną w technice cel shading (czyli tak jak Klonoa 2). Ciekawostką będzie na pewno to, że elementy bijatyki zostały tu wzbogacone fragmentami przygodowymi. Nasz bohater będzie zwiedzał różne lokacje, używając przedmioty i rozmawiając z postaciami; a gdy przyjdzie czas na bijatykę, będzie zakasał rękawy i rzucał się do ataku. Drżyjcie, szumowiny - nadchodzi JoJo.

Zemsta Bruce'a



Kolejny po The Thing tytuł, który zapowiadano jak exclusive, ale na konsolę (tym razem GameCube), trafi na PS2. Mowa o Die Hard: Vendetta, grze FPP rozwijającej motywy kultowej serii filmów akcji "Szklana Pułapka". W Vengeance John McClane jest już starszym policjantem, który marzy o tym, by w spokoju dożyć końca swoich dni w słonecznym Los Angeles. Nagle jednak okazuje się, że przeszłość - a więc niezałatwione do końca sprawy z filmowej trylogii - zaczyna go prześladować. Dużo więcej nie wiadomo poza tym, że istotną rolę w fabule gry odegra także córka Johna. Czyżby zmiana bohatera, tak jak w MGS2? Niestety na odpowiedź będziemy musieli poczekać do 2003 roku - na początek tego roku jest bowiem zapowiadana premiera Die Hard: Vendetta na PS2.

Władca Pierścieni

Jedni mówią, że film jest arcydziełem, inni, że kichą; Electronic Arts twierdzi zaś, że to świetny sposób na zbicie fortuny. Firma kupiła licencję do gier bazujących na filmowych adaptacjach dzieł Tolkiena i w chwili obecnej pracuje już nad trójwymiarową grą action-adventure, która

Moto GP2

Prędkość, emocje i deszcz lejący w twarz.

Fani prędkości i szybkich maszyn nie mają powodów do narzekania w przypadku PlayStation 2. Właściwie wszystkie osiągające ogromne prędkości wehikuły - te istniejące i nieistniejące - pojawiają się w grach dostępnych na tę konsolę. I zazwyczaj są to gry wykonane naprawdę bardzo dobrze. Podobnie jak Moto GP2, najnowszy symulator wyścigowych motocykli.



Ukończ wyzwania od 62 do 66 w trybie Challenge. Wybierając wyzwanie numer 67 uzyskasz dostęp do trybu Legends - wyścigów z najlepszymi motocyklistami w historii tego sportu.

Moto GP2 to kontynuacja jednej z pierwszych gier wyścigowych na PS2, która zwróciła uwagę graczy i recenzentów rewelacyjną grafiką oraz - niestety - zbyt małą ilością tras i motocykli do wyboru. Niedociągnięcia te poprawiono i teraz nikt chyba nie będzie narzekał na skromny wybór - tras jest aż 16, motocykli zaś mnóstwo - problem w tym, że trzeba je otworzyć w jednym z trybów. Jeśli już mowa o trybach - wróciły wszystkie z pierwszej części gry, czyli Arcade, Season, Time Trial, świetne Challenge i przeznaczony dla dwóch graczy Versus. Najciekawszy tryb to Challenge, w którym przed graczem staje 72 minigierek, zadań do wykonania podobnych do tych w Gran Tourismo 3.

Graficznie Moto GP 2 zachwyca równie mocno jak pierwsza część gry. Największe wrażenie robi wyścig w deszczu - kolejna nowość GP2 - w której efekt zacinającego deszczu wykonano graficznie niezwykle realistycznie. Jeśli przełączysz się na widok FPP, trudno co prawda cokolwiek dostrzec spod lejącej się z nieba wody, ale przyjemność sprawia obserwowanie kropel rozbijających się o asfalt, motocykle i szybkę twojego hełmu. Wow!!!



Moto GP 2

Producent/Dystrybutor
SCEE

Inny punkt widzenia

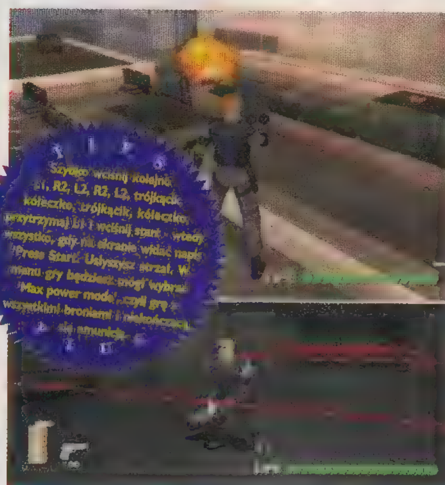
Full Metal: Gra zarówno dla fanów prawdziwej symulacji, jak i zręcznościowych, automatowych wyścigów. Tryb simulation osobiście mnie przerósł, ale przyznaję, że sprawia wrażenie bardzo realistycznego.

Gatunek

Operation Winback

Metal Gear Solid - tylko więcej strzelania.

Operation Winback to nie debiutant na rynku gier konsolowych - wcześniej w tę grę mogli zagrać posiadacze Nintendo 64, którzy uznali ją za jedną z najlepszych na tę konsolę. W mnogości tytułów dostępnych na PS2 Opertation Winback raczej nie doczeka się takiego zaszczytu, ale przyznać muszę, że te kilkanaście godzin, które spędziłem przy Winbacku wypełniła mi godziwa rozrywka.



L1, R2, L2, R2, L2, trójkącik, kółeczko, trójkącik, kółeczko ... Press Start ... Max power mode ...

Gra jest zbliżona w założeniach do słynnego Metal Gear Solid, jest bowiem skradanką TPP z rozbudowaną fabułą, elementami gry przygodowej i - tu zmiana w stosunku do MGS-a - dużo częstszymi momentami, w których trzeba sięgnąć po broń palną, by rozwiązać przeszkody stające na drodze gracza.

Trzy godziny, w trakcie których musimy powstrzymać terrorystów przed zdetonowaniem bomby atomowej, to ciągły test zręczności, refleksu i mocnych nerwów. Przeciwnicy charakteryzują się wysoką sztuczną inteligencją i bardzo przebiegle starają się powstrzymać cię przed wykonaniem zadania, stosując cały dostępny im - całkiem pokaźny - arsenał oraz elektroniczne zabawki. Gra stawia więc przed nami duże wyzwanie, ale też daje prawdziwe poczucie spełnienia i sukcesu, jeśli uda się przejść kolejne pomieszczenie, kolejny poziom, kolejną planszę. Wystarczy zresztą, że wspomnę, iż Operation Winback otrzymał w prestiżowym angielskim magazynie Edge ocenę taką samą jak drugi Metal Gear Solid. To powinno wystarczyć.

Operation Winback

Producent/Dystrybutor
Midas/Manta

Inny punkt widzenia

Full Metal: Oczywiście wolę Metal Gear Solid 2, ale zanim MGS trafił w moje łapki, Operation Winback długo trzymał mnie przed telewizorem. To zaskakująco dobra gra.

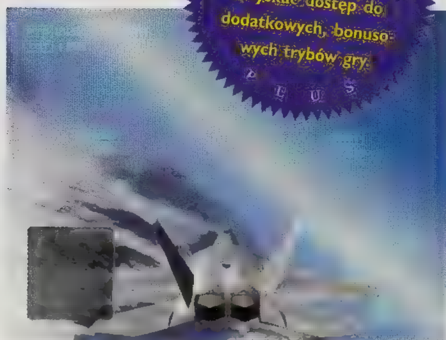
Gatunek

Ace Combat 04

Szybuj z ptakami, strzelaj z asami.

Ace Combat 04 to czwarta część serii gier konsolowych, umożliwiających graczom przejęcie kontroli nad nowoczesnymi myśliwcami bojowymi w niedalekiej przyszłości. Wszystkie dotychczasowe części tej serii - przynajmniej ich japońskie wydania - charakteryzowały się oszałamiającą grafiką i rozbudowaną fabułą,

TIPS PLUS
Ukończ grę na dowolnym poziomie trudności, by uzyskać dostęp do dodatkowych, bonusowych trybów gry.



opowiadaną w animowanych sekwencjach między misjami. Ace Combat 04 kontynuuje tradycję serii - grafika i fabuła to najmocniejsze punkty tej gry, która dla fanów filmu "Top Gun" będzie spełnieniem marzeń.

Pomiędzy kolejnymi bojowymi misjami poznajemy historię dzieciństwa głównego bohatera - która, jak łatwo się domyślić, splecie się z jego teraźniejszością, życiem pilota odrzutowego myśliwca. Zdania są dość zróżnicowane, czasem trzeba coś zestrzelić, czasem eskortować, czasem zaś zbombardować. Wykonując misje i niszcząc wrogie cele zdobywamy kredyty, które można przeznaczyć na zakup nowych maszyn oraz dodatkowego uzbrojenia do samolotu. Pomysł to dziwny, ale motywujący do ukończenia kolejnych misji.

Grafika i dźwięk powalają na łopatki. Szczególnie replaye, które wyglądają jak wysokobudżetowe hollywoodzkie produkcje, w pełni pokazują moc drzemiącą w ciemnym monolicie PlayStation 2. To gra, którą równie dobrze ogląda się z boku, jak i w nią gra - a grywalność jest naprawdę duża dzięki prostemu sterowaniu i świetnemu engine'owi gry. Od razu widać, że przygotowywała ją firma Namco, od lat jedna z najlepszych na rynku.

Ace Combat 04

Producent/Dystrybutor
SCEE

Inny punkt widzenia

Full Metal: Wydaje mi się, że poziom trudności jest zbyt niski - na Normal pierwsze 8-9 misji można przejść bez większych problemów. Szkoda, że dopiero po ukończeniu gry pojawiają się tryby Expert i Ace - dużo, dużo trudniejsze.

Gatunek
symulator

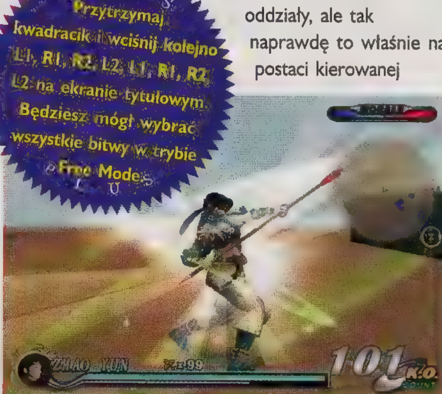
Dynasty Warriors 2

Japoński hit tani jak barszcz.

Na początek jedna, krótka informacja, która sprawi, że od razu pobiegniecie do sklepu - Dynasty Warriors 2 jest w Polsce dostępny w sprzedaży w cenie 99 zł. Jeszcze czytacie? Ja byłbym już w drodze do najbliższego multimedialnego źródełka softu, ale was - widać - trzeba dłużej zachęcać. W porządku.

Dynasty Warriors 2 to jeden z największych przebojów sprzedaży w Kraju Kwitnącej Wiśni - oryginalna bijatyka, rozgrywana w realiach feudalnej Japonii. To, co wyróżnia DW2 od innych bijatyk, to to, że postać kierowana przez gracza nie staje naprzeciw jednego wroga, a całej ich armii - i wszystkich musi pokonać wręcz. Trochę przesadziłem, ale w uproszczeniu tak to właśnie wygląda - jako dowódca oddziału zostajesz rzucony w sam środek jednej z kilkunastu historycznych bitew, jakie miały rzeczywiście miejsce w dziejach Japonii. Na polu bitwy nie jesteś oczywiście sam, w walce pomagają ci też inni wodzowie oraz ich oddziały, ale tak naprawdę to właśnie na postaci kierowanej

TIPS PLUS
Przytrzymaj kwadracik i wciśnij kolejno L1, R1, R2, L2, L1, R1, R2, L2 na ekranie tytułowym. Będziesz mógł wybrać wszystkie bitwy w trybie Free Mode.



przez gracza skupia się tsunami bitwy. Jedyny sposób, by wyjść z tego żywym, to cięcie wybraną wraz z bohaterem białą bronią na lewo i na prawo. Kolejne bitwy są coraz trudniejsze, na szczęście elementy RPG zaimplementowane w grze sprawiają, że z każdą z nich umiejętności gracza rosną.

Oprawie graficznej można zarzucić oszczędne potraktowanie krajobrazów, ale biorąc pod uwagę to, że naraz na ekranie widać nawet kilkudziesięciu przeciwników, wszystko staje się jasne. Efekty dźwiękowe realistycznie oddają wrzawę panująca na polu walki - tak dobrze, że ten charakterystyczny szum słychać nawet po wyłączeniu konsoli. A wszystko za jedyne 99 zł.

Dynasty Warriors 2

Producent/Dystrybutor
Midas/Manta

Inny punkt widzenia

Full Metal: Szkoda, że nie ma możliwości większego wpływania na taktykę sił sprzymierzonych - wtedy byłoby to doskonałe połączenie strategii i bijatyki. Ale sama nawalanka i tak jest przednia!

Gatunek
historyczna bijatyka

Na rynek gier do Playstation 2 wkroczyła ostatnio z impetem firma Manta, oferując kilka ciekawych gier po bardzo atrakcyjnej cenie.

Z tej okazji mamy dla was konkurs, w którym do wygrania są gry z oferty firmy **Manta**.

A oto pytanie

Ile powinny kosztować gry na PS2 i dlaczego?

Masz pomysł? Potrafisz uzasadnić swoje zdanie? Napisz do nas na adres redakcji. Autorów najciekawszych odpowiedzi nagrodzimy jedną z gier **Operation Winback, Dynasty Warriors 2 i Robot Warlords**- **wszystkie na PS2**

Na ciekawe, ociekające adrenaliną odpowiedzi czekamy do 15.V



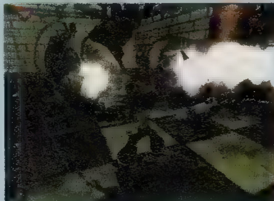
Newsy PS2

będzie przedstawiała wydarzenia z pierwszej części filmu. Gracz będzie mógł wybrać bohatera, jakim przyjdzie mu sterować - na razie wiadomo, że będą to Legolas, Gimli i Aragorn w grze łączącej przygodę, akcję i strategię w czasie rzeczywistym. Przedstawiciele Electronic Arts na razie starają się nie zdradzać zbyt wielu szczegółów, ale jak tylko coś się wyjaśni - jako pierwsi się o tym dowiecie. Równocześnie Sierra On-Line pracuje nad grą Hobbit - tu jednak posunięto się w zachowaniu tajemnicy tak daleko, że nie pokazano nic poza obrazkiem tytułowym.

Superglina na superkonsoli

Po 9 latach nieobecności na ekranach monitorów i telewizorów powraca Robocop, Supergliniarz. W przygotowywanej przez firmę Titus Interactive, zapowiadanej na maj grze, będziemy mogli wcielić się w Robocopa, po raz kolejny chroniąc cywili i przywracając porządek w mieście. Gra będzie zrealizowana w konwencji FPP, a jej akcja, podzielona na 15 misji, toczyć się będzie oczywiście w Detroit. Z aktualnych zapowiedzi wynika, że gra będzie najbardziej zbliżona do starej gry firmy Ocean, RoboCop 3, a więc będzie grą przygodową z dużym ładunkiem akcji.

Mała Malice



Powariowali - wygląda na to, że słowo exclusive przestało już cokolwiek znaczyć. O co chodzi? Otóż platformówka Malice, podobna do recenzowanego u nas niedawno Evil Twina, pojawi się także na PS2 - a nie jak wcześniej zapowiadano, wyłącznie na Xbox. Wygląda to na świadome i konsekwentne naciski ze strony firmy Sony, by konkurencyjne konsole miały jak najmniej exclusive'ów. Najciekawszym elementem Malice jest główny bohater - a właściwie bohaterka gry. Jest nią mała dziewczynka z wielki młotem, która walczy z dziwacznymi bajkowymi stworami. Twórcy gry wierzą, że odniesie ona fenomenalny sukces. A jak będzie naprawdę? Przekonamy się w drugiej połowie tego roku.

Headhunter

Twardziel z zarostem poszukiwany.

Dość dziwnie się złożyło, że mniej więcej w tym samym czasie co mocno reklamowany i promowany Metal Gear Solid 2 ukazały się dwie pozycje zrealizowane w bardzo podobnej konwencji. I choć obu tym tytułom brakuje fabularnego rozmachu i dbałości o szczegóły MGS-a, oba są świetnymi grami, które wydane w innym okresie na pewno wzbudziłyby uznanie graczy. Pierwszą z tych gier jest recenzowana wcześniej Operation Winback, drugą zaś Headhunter - kolejna z gier przeniesiona przez firmę Sega z Dreamcasta na PlayStation 2.



Podobnie jak w MGS i Winbacku - akcję w Headhunterze obserwujemy głównie z perspektywy trzeciej osoby: kamera unosi się nad postacią kierowaną przez gracza. Można włączyć również widok FPP, co przydaje się szczególnie podczas dokładnego celowania w ukrywających się za beczkami, kontenerami czy innymi przeszkodami przeciwników. Poza typową dla MGS-a rozgrywką, gra oferuje także uproszczoną ścigałkę - przechodząc pomiędzy kolejnymi planszami musimy dojechać do nich na motocyklu. Ten element zabawy potraktowany jest nieco po macoszemu i jako samodzielna gra nie zostałby przyjęty ciepło - tu jednak, jako dodatek, po prostu urozmaicę grę.

Tips: Celując do ukrytych przeciwników przejdź w tryb FPP - wtedy łatwiej będzie ci ich trafić.

Głównego bohatera gry nie sposób nie lubić - zna wiele sposobów na eksterminację przeciwników, ma typową dla tego typu postaci charyzmę, poza tym zaś jest - podobnie jak cała gra - dobrze udźwiękowiony i zaprezentowany graficznie. Wsiądź na motor i jedź, by zaprowadzić porządek w mieście. Jesteś przecież twardzielem, prawda?

Headhunter

Producent/Dystrybutor
SCEE

Inny punkt widzenia

Full Metal: Headhunter - świetny tytuł, bardzo dobra gra, która w przezabawny sposób wykorzystuje schematy z hollywoodzkich filmów o prawdziwych twardzielach. Polecam i gwarantuję, że nie będziesz zawiedziony.

Gatunek

Maximo

Duchy i gobliny powróciły - świat żywych jest zagrożony.

Dawno, dawno temu była sobie gra Ghost'n'Goblins, scrollowana w bok platformówka, w której waleczny rycerz przemierzał świat pełen trupów, duchów i innych potwornych paskudztw - a wszystko po to, by uratować księżniczkę z łap Bardzo Złego Typa. Maximo to nowoczesna platformówka, nawiązująca do idei G'n'G.

Główny bohater gry, Maximo, ginie co prawda w intrze pokonany przez złego Achille'a, ale dzięki układowi, jaki zawiera z samym Kostuchem, wraca na ziemię, by pokonać swojego przeciwnika, który więzi wybrankę jego serca - piękną Sophię. Zanim jednak tego dokona, musi przejść przez trzy światy po kilka poziomów w każdym. Maximo to typowa dla gatunku trójwymiarowa platformówka, jej twórcy mieli jednak kilka pomysłów, które wyróżniają tę grę spośród innych podobnych.

Najważniejszym z nich jest mnóstwo umiejętności, jakie



Maximo może wykorzystywać. Głównie dotyczą one używania miecza lub tarczy, dając np. większą moc uderzenia. Umiejętności te aktywowane są kombinacją klawiszy dżojpada, ale naraz Maximo może mieć tylko kilka z nich. Dodaje to do gry delikatne elementy RPG i wzbogaca rozgrywkę.

Tips: Aby otworzyć Galerię w menu, ukończ grę z czterema pocałunkami Czarodziejki.

Graficznie Maximo zrealizowany jest w komiksowej, dowcipnej konwencji, co cieszy oko i zwiększa przyjemność płynącą z gry. Zmaganiom rycerzyka towarzyszy muzyczka w konwencji "mrocznie, ale z przymrużeniem oka", co dopełnia atmosferę gry.

Maximo

Producent/Dystrybutor
Capcom/IM Group

Inny punkt widzenia

Full Metal: Nie wiem, czemu recenzent o tym nie napisał - Maximo ma bardzo wysoki poziom trudności. Dla mnie był zbyt wysoki, a grałem już w swoim życiu w niejedną platformówkę. Ostrzegam!

Gatunek
platformówka

Doskonałe gry dla sprytnej makówki!!!



Ace Combat 04

Nowa część słynnej serii zręcznościowych symulatorów. Zapierająca dech w piersiach grafika, ogromna grywalność i niebanalna fabuła. Siądź za sterami myśliwca - i walcz!

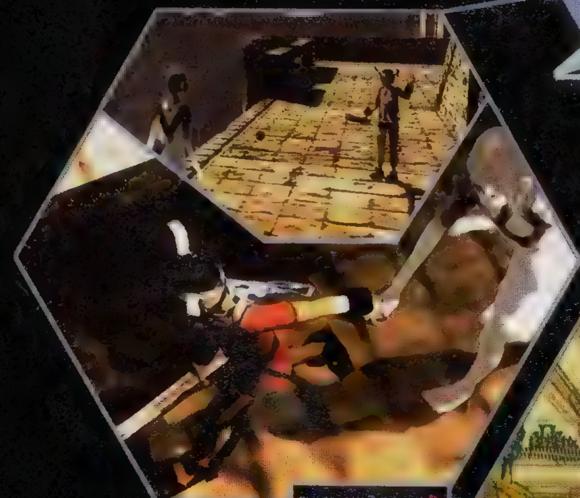
Headhunter

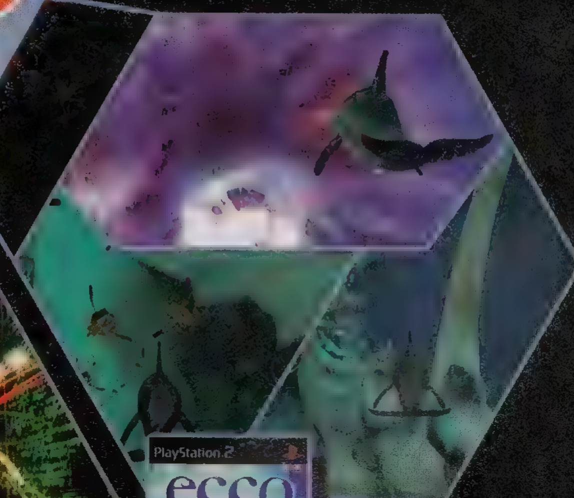
Czas na prawdziwego twardziela. Łowca Głów wkracza do akcji. Gra, która jest skrzyżowaniem Metal Gear Solid 2 i Golden Eye, porywa dynamiczną akcją, wciągającą filmową fabułą i świetną grafiką. Czy jesteś wystarczająco twardy?!?







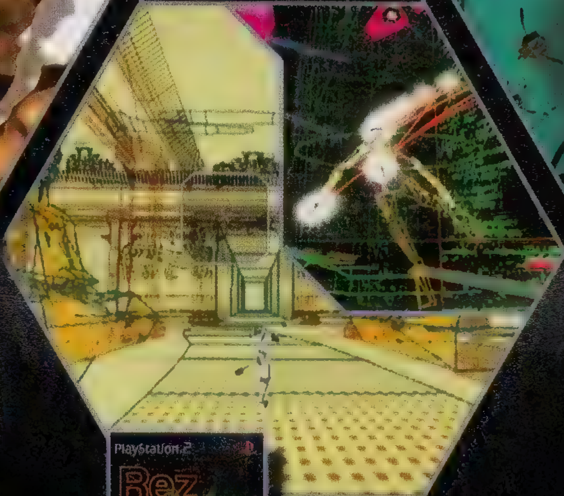






Ico

Piękna, przejmująca, wyjątkowa gra, w której poznasz, co znaczy prawdziwa przyjaźń. Kierując Ico - małym dzielnym chłopcem, uratuj Yordę, samotną, eteryczną dziewczynkę. Podołasz zadaniu?





Ecco The Dolphin

Chcesz się wyciszyć? Chcesz poznać tajemnice podmorskiego życia? Zagraj w Ecco jedyny symulator delfina dostępny na rynku. Podmorskie dno nigdy jeszcze nie wyglądało tak pięknie jak w tej grze.



Rez

Takiej gry jeszcze nie było - prosta grafika, nowoczesna muzyka, nieskomplikowane zasady, a całość wciąga i otacza dźwiękowo-wizualnym kolażem. I nie puszcza aż do końca. A potem wrócisz po więcej. Uważaj - ta gra uzależnia.

KONKURS KONKURS

Marzysz o tym, by zagrać w te rewelacyjne gry? Weź udział w konkursie przygotowanym przez Action Plus wraz z firmą Sony Poland, a twoje marzenie może się spełnić.

Oto, co musisz zrobić:

1) Odpowiedzieć na pytanie: co łączy wszystkie gry zaprezentowane na tej stronie?
2) Wymyślić hasło reklamowe Komputerowego Systemu Rozrywki PlayStation 2.
3) Zapakować kartki z odpowiedziami na pytania i pomysły na hasło reklamowe do koperty - i przesłać ją pod adresem naszej redakcji, koniecznie z dopiskiem "Sprytna makówka". Na zgłoszenia czekamy do 15 V 2002.

Na zgłoszenia czekamy do 15.V.2002



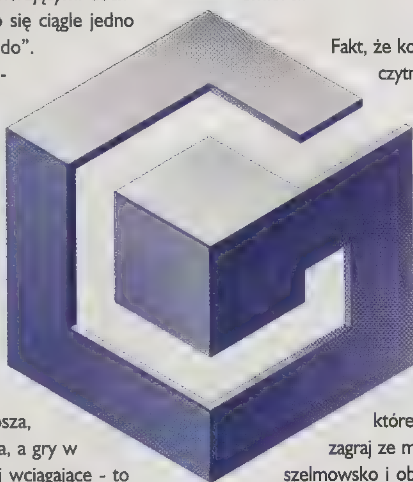
Sponsorem konkursu jes

Sony Poland Sp. z o.o. - http://www.sony.com.pl/psxsho

Najciekawszy pomysł nagrodzimy zestawem wszystkich zaprezentowanych na tej stronie gier, a pięciu autorów prac wyróżnionych otrzyma od nas jeden z tych tytułów

Zabawa do sześcianu!

Odkąd pamiętam, zawsze chciałem mieć konsolę. Kiedy je miałeś, miałeś wszystko - kolorową grafikę, wyśmienity dźwięk oraz grywalność, niespotykaną na domowych komputerach. Gdy byłem chłopcem, z wypiekami na twarzy przeglądałem zagraniczne magazyny. W licznych recenzjach, okraszonych zapierającymi dech zdjęciami z gier, powtarzało się ciągle jedno tajemnicze słowo - "Nintendo". Pojawiało się nader często - przy okazji nowatorskiej gry o komandosach (Metal Gear), przyprawiającej o ciarki platformówki (Ghosts & Goblins) i jeszcze w wielu, wielu innych przypadkach. Gdy trochę podrosłem, moje marzenie spełniło się - stałem się jednym z nielicznych w Polsce posiadaczy Super NES-a. Grafika stała się jeszcze lepsza, muzyka bardziej przejmująca, a gry w swej istocie jeszcze bardziej wciągające - to na tej konsoli kończyłem szóstego Finala, to na niej po raz pierwszy pokonałem Bisona ze Street Fightera. Breath of Fire, Zelda, Harvest Moon, Chrono Trigger - te tytuły nie dawały mi spać, myślami wciąż tkwiłem w świecie niesamowitych przygód, barwnych postaci i fantastycznych stworów.



Z czasem pojawił się PSX - dobra konsola o dużych możliwościach. Choć bawiłem się na niej wyśmienicie, noce spędzone przy Metal Gear Solid czy Final Fantasy 8 nie miały już dawnego klimatu. Nadzieję, że przeżyję jeszcze kiedyś coś podobnego, podtrzymywało N64. I wreszcie... Stało się. Nintendo GameCube, najnowsze arcydzieło Shigieru Miyamoto, uderza już 3 maja 2002 roku. W tym dniu pudełko GC trafi do sprzedaży w całej Europie - a dzięki staraniom firmy Lukas Toys również w Polsce. Czy warto było czekać? Test użyczonej przez polskiego dystrybutora amerykańskiej wersji NGC rozwiewa wszelkie wątpliwości.

Przede wszystkim Cube sprawi, że znów poczujesz się jak mały chłopiec. I nie chodzi tu bynajmniej o tematykę gier (bo te bywają BARDZO poważne). Graficzny splendor i olbrzymia ilość zabawy sprawiły, że przez kilka minut patrzyłem otępiały w ekran, nie mogąc uwierzyć własnym oczom. Kreskówkowe podejście do nawiedzonego w domu w Luigi's Mansion przypomniało mi czasy, gdy co niedzielę oglądałem Scooby Doo, a odtworzony z niespotykaną dokładnością wszechświat "Gwiezdnych Wojen" z Rogue Squadron przywiódł na myśl moją pierwszą wizytę w kinie, a co za tym idzie - wyśmienitą scenę ataku na Gwiazdę Śmierci.

Fakt, że konsola nie jest wyposażona w czytnik DVD, można uznać za wadę, jednak projektanci z Nintendo wiedzą, co robią. Pomijając fakt, że w związku z tym cena drastycznie spada, uniknięto właściwego dla XBoxa i drugiego PlayStona wrażenia "chłodu". Cube to nie blaszana maszyna, która spełnia różne domowe funkcje - to plastykowe pudełeczko, które zdaje się mówić - "Choć, zagraj ze mną!". A przy tym uśmiecha się szelmowsko i obiecuje naprawdę niezłą zabawę. A jeśli komuś to nie pasuje - nie ma problemu. Panasonic przygotował specjalną wersję GameCube'a, która filmy DVD połyka jak Yoshi piłeczki.

Nintendo GameCube zaprojektowany jest tak dobrze, że aż miło się na nań patrzy. Nietuzinkowy dżojpad jest niespotykanie wygodny w użyciu - bez trudu przebija ten, który wykorzystano w Nintendo 64, że o kontrolerach Sony nie wspomnę. Świetnie wygląda też karta pamięci o gładkich krawędziach - prawie tak dobrze jak płyty, na których znajdują się gry - małe i poręczne, wyglądają trochę jak minidyski.

W Polsce dystrybucją konsoli zajmuje się firma Lukas Toys i już teraz można śmiało wyrokować, że zadanie spopularyzowania GameCube'a wykona lepiej niż dobrze. Wystarczy spojrzeć, jak zajęli się fanami wielkiego N, którzy zakupili Game Boy Advance. Podobnie jak w przypadku tego maluszka, tak i na GC praktycznie od razu będziemy mieli dostęp do wielu gier. Co prawda, nie wiadomo jeszcze, ile dokładnie będą kosztować, ale na pewno będzie mocno konkurencyjna pod względem cenowym w stosunku do innych konsol, co pozwala śmiało spoglądać w przyszłość wszystkim Nintendo-maniakom.

Biorąc pod uwagę wszystkie fakty, nie sposób chyba zaprzeczyć, że GameCube to bardzo mocny konkurent w wyścigu konsol nowej generacji. Jeśli tylko Nintendo nie popełni żadnego błędu w polityce licencyjnej, GC szybko może zdobyć ogromną popularność. Czego, pamiętając chwile spędzone przy Super NES, z całego serca mu życzę. A więc - przygotuj się, skarbie, bo tatuś powrócił!



Shigeru Miyamoto

To właśnie on stoi za wszystkimi sukcesami Nintendo. Już pierwsza jego gra, Donkey Kong (na pewno pamiętacie to z automatów - jako Mario musimy dotrzeć do więżącego księżniczkę goryla), zrobiła furorę na całym świecie, łącząc znakomite pomysły z niezłym wykonaniem. Od tego czasu wszystko potoczyło się bardzo szybko - kolejne gry, pierwsza konsola. Zelda, Mario - kolejne tytuły, kolejne spektakularne sukcesy. A pomyśleć, że początkowo Shigeru-san chciał zostać dyrygentem.



Shigeru Miyamoto na targach ECTS

Fantazja do sześcianu

Wielu posiadaczy PlayStation z wielkim smutkiem zareagowało na wiadomość, że seria Resident Evil zostaje w całości przeniesiona na GameCube'a. Nie jest to pierwszy taki przypadek w historii - kilka lat wcześniej to posiadacze Super Nintendo mieli podobne zmartwienie - oczekiwane z niecierpliwością Final Fantasy VII ukazało się na konsoli Sony, mimo że epizody I - VI wydano właśnie na SNES i NES. Fani czuli się zdradzeni, a stosunki między gigantami mocno się ochłodziły. Nikt nie przewidywał zmiany tej sytuacji, a "plejstejszynowcy" z otwartymi ramionami przyjmowaliśmy kolejne Finale, nierzadko zapominając o ich nesowych korzeniach. Do niedawna - światkiem gier wideo wstrząsnęła bowiem informacja, że "Final Fantsy wracą do Nintendo". Square zapowiada wiele tytułów, poczynając od silnego exclusive'a - Final Fantasy Unlimited na GameCube (patrz "Na to czekamy") i Final Fantasy Tactics na GB Advance.



[FF:U~ファイナル ファンタジー:アンリミテッド~]
異界の新冒険が10月2日(火)スタート

Oficjalne materiały prasowe Square'a, dotyczące serialu "Final Fantasy Unlimited"

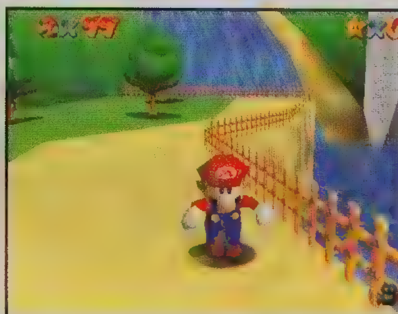
Delfin w pudełku

Pewnie wielu z was wie, że początkowo GC nazywano "Project Dolphin" (ciekawe, że naiwni fani Katany i Ultra 64 wierzyli, iż to ostateczna nazwa, he, he). Obiecywano, że konsola będzie przynajmniej równa drugiemu PlayStonowi, a ceną pobije go na łeb. Wraz z pojawieniem się Game Boya Advance pojawiły się, potwierdzone przez Miyamoto, spekulacje na temat możliwości połączenia konsol. Oficjalna nazwa nowej konsoli Nintendo została w końcu ogłoszona, podobnie jak jej ostateczne specyfikacje sprzętowe. Koniec końcć listopadzie 2001 roku kor trafiła do Japonii, a dwa miesiące później do Stanów, gdzie wywołała bardzo entuzjastyczne reakcje oraz kolejki pod sklepami.



Czy Mario Krwawi?

Sam Mario pewnie nie, ale inne postaci z gier na GameCube'a - jak najbardziej. W czasach Nintendo 64, firma znana była z rodzinnej polityki - fabuły nie poruszały jakichś szczególnie znaczących kwestii, a przemoc odgórnie ograniczano (tzn. trudno było dostać od Nintendo licencję na wydanie brutalnej gry i jeśli nie pracowałeś w Rare Software, prawdopodobnie by ci odmówiono). Wraz z nadejściem GC mocno się to zmieni. Wystarczy napomknąć o Resident Evil (exclusive dla Nintendo), Eternal Darkness (psychologiczny thriller) czy Mortal Kombat: Deadly Alliance. Na swój sposób więc konsola dorosła wraz ze swoimi użytkownikami. A Hideo Kojima (seria Metal Gear, Snatcher) już przygotowuje pierwszy projekt dla Nintendo.



Mario64 - kolorowo, bajkowo, mówiąc krótko: raczej dla dzieci. Ale przecież w każdym z nas jest odrobina dziecka.



Resident Evil - dzieci już podrosły. Survival horror z naciskiem na słowo "horror". A grafika - taka, na jaką GameCube w pełni zasługuje.

Launch games - czyli w co wkrótce zagramy

* Luigi's Mansion
* Wave Race Blue Storm
* Supear Smash Brothers Melee
* Pikmin
* NBA Courtside 2002
* Tetris World
* Dark Summit
* Jimmy Neutron
* Universal Studios Theme Park Adv.
* WTA Tennis
* ISS 2 – Intern. Superstar Soccer

Sprawdź GameCube'a

W Polsce premiera GC będzie połączona z wielką akcją "Każdy może zagrać na GameCube". Akcja będzie polegać na tym, że we kilkudziesięciu hipermarketach w całej Polsce będzie można pograć na rozstawionych konsolach GameCube. Oto ich adresy:

Hipermarkety Geant
* Kraków - ul. Bora Komorowskiego 37
* Warszawa - ul. Połczyńska 4
* Łódź - Al. Piłsudskiego 92
* Ursynów - Puławska 427
* Szczecin - ul. Ku Słońcu 67
* Gdańsk - Spacerowa 48
* Gdynia - ul. Śląska 142
* Łódź 2 - ul. Włókniarzy 264
* Janki - ul. Mszczonowska 3
* Wrocław - ul. Krzywoustego 126
* Katowice - ul. Pułaskiego 60
* Toruń - ul. Grudziądzka 162
* Sosnowiec - ul. Baczynskiego 2
* Bydgoszcz - ul. Kruszwicka 1

Sklepy Media Markt
* Poznań - ul. Szwajcarska 14
* Warszawa - ul. Górczewska 212
* Warszawa - Al. Krakowska 61
* Warszawa - ul. Ostrobramska 79
* Częstochowa - ul. Kisielewskiego 8/1
* Kraków - Al. Pokoju 67
* Zabrze - ul. Szkubacza 1
* Czeladź - Będzińska 80
* Bielsko-Biała - ul. Sarni Stok 2
* Łódź - ul. Brzezińska 27/31
* Gdańsk - ul. Grunwaldzka 262
* Szczecin - ul. Mieszka I 73
* Wrocław - Pl. Dominikański 3
* Marki - ul. Piłsudskiego 1
* Lublin - ul. Zana 31

Hipermarkety Selgros
* Selgros Katowice - Lwowska 32
* Selgros Łódź - Rokicińska 190/214
* Selgros Poznań - Zamenhofa 133
* Selgros Radom - Czarnieckiego 112/116
* Selgros Szczecin - Walecznych 66
* Selgros Warszawa - Przylesie 3
* Selgros Wrocław - Wrocławska 4c



Będą przygotowane specjalne standy: GameCube+TV+2 joypady i gry na GameCube. W każdym hipermarkecie będzie po 1 takim standzie. Każdy gracz, który zastanawia się, co warta jest konsola GameCube, będzie mógł ją osobiście przetestować bez żadnych opłat!!!

Na to czekamy

A to lista najbardziej gorących tytułów, w jakie będziemy mogli zagrać na GameCube'ie.



Resident Evil

Resident Evil zwiastuje całkowicie nową jakość. Dopieszczony remake oryginalnej gry w japońskim piśmie Weekly Famitsu zgarnął 39 punktów na 40 możliwych - mało gier dostąpiło takiego zaszczytu. Shinji Mikami, twórca serii, zapowiada, że do końca 2002 roku ukażą się Residenty od RE Zero (tak !) aż do RE4, a rok później - piątka (!!!).



Final Fantasy Unlimited

Pierwsza ze zmierzających na GC gier z serii Final Fantsy - adaptacja popularnego w Japonii serialu. Dwoje rodzeństwa z naszego świata przenosi się do odległego uniwersum, gdzie na porządku dziennym są chocobosy, summony i oczywiście dzielni bohaterowie z problemami godnymi zbuntowanych nastolatków (jak to w FF).



Perfect Dark 2

Deus Ex spotyka MGS-y - rozwalająca skradanka (widok z 3 osoby !) z fabułą opleconą wokół konspiracyjnych teorii. Znając Rare, każdy element rozgrywki będzie dopracowany do perfekcji - no bo sami powiedzcie - czy chłopaki kiedyś zawiedli?



Eternal Darkness: Sanity's Requiem

Mrożący krew w żyłach survival horror garściami czerpiący z prozy Lovecrafta. Gracz wciela się w różne postaci na przestrzeni setek lat, samemu tworząc historię walki z tajemniczymi siłami. Już wczesne bety zapowiadają świetną grę, po brzegi napakowaną świetnymi pomysłami - np. halucynacje (w pewnym momencie bohater goni swoją głowę tylko po to, by ocknąć się chwilę później). Aha, jeszcze jedno - czy wspominałem już, że za tym psychologicznym thrillerem stoją twórcy Legacy of Kain?



Zelda

Nietrudno było zgadnąć, że nowa Zelda będzie od poprzedniej ładniejsza, dłuższa i ciekawsza. Ale to, co pokazało Nintendo na ostatnim SpaceWorldzie, przechodzi wszelkie oczekiwania - przygody Linka wyglądają jak film animowany - to najlepsze użycie techniki cell-shading, jakie można było kiedykolwiek zobaczyć. Klimat stanowi pewnego rodzaju powrót do SNES-owych czasów serii, ale od Zelda 64 stanowi radykalne odstępstwo. Nie wszystkie komentarze są pochlebne, ale "staroszkolniacy" są wniebowzięci.



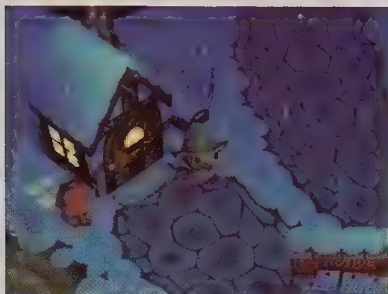
Mario

I wystarczy - hydraulik nie porzuci Nintendo. I czy to będzie Mario Sunshine, czy Yoshi the Happy Skateboarder, Shigieru Miyamoto zapewni nam godziwą rozrywkę. I w ogóle wiele, wiele radości



Soul Calibur 2

A to coś dla fanów bijatyk. Widzieliśmy wczesną wersję i szczerze mówiąc - bije ona jedynkę na głowę. Animacja jest niespotykanie płynna, postaci dopracowane, a areny realistyczne oraz zróżnicowane. Mało tego - usprawniono sterowanie i dodano całkowicie nowe tryby. Bosko. A ja ciągle nie mogę się nadziwić, że w dwójce zrobili z Siegfrieda bossa...



Animal Forest +

Ta gra, nad którą pracuje zespół developerów z Nintendo, ma byc jednym z pierwszy tytułów wykorzystujących w pełni możliwość podłączenia do GameCubea przenośnej konsolki GameBoy Advance. Autorzy gry określają ją jako "gre komunikacyjną", a głównym zadaniem gracza jest tutaj nawiązywanie przyjaźni i znajomości w tytułowym Animal Forest. Brzmi nieciekawie? Mylisz się - to gra, od której nie sposób sie będzie oderwać, fajniejsza, sympatyczniejsza wersja The Sims na GC.



Tatuś powrócił skarbie!

Już 3 maja, równo z datą europejskiej premiery, do sprzedaży w Polsce trafi konsola GameCube firmy Nintendo, której marka gwarantuje wysoką jakość i maksymalną zabawę. Z tej okazji, wraz z firmą Lukas Toys, która zajmuje się dystrybucją produktów Nintendo w naszym kraju przygotowaliśmy dla was

konkurs z niesamowitą nagrodą.

Jakie jest zadanie? Proste!

Wystarczy wymyślić hasło reklamujące tę rewelacyjną konsolę nowej generacji i przysłać je, koniecznie na kartce pocztowej z dopiskiem GameCube, na adres redakcji.

Na zgłoszenia czekamy do 15.V.2002 roku.

A co jest do wygrania?

Mamy dla was **konsolę GameCube** i **pakiet 4 gier**, w które zagracie tylko i wyłącznie na GameCube - action-adventure Luigi's Mansion, imprezową grę dla wielu graczy Super Smash Bros. Melee, nietypową strategię Pikmin oraz dynamiczne wyścigi skuterów wodnych Wave Race.



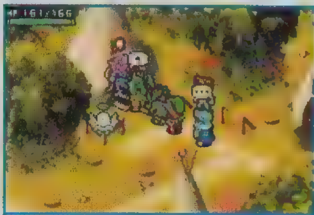




Nagrody ufundowała firma Lukas Toys, polski dystrybutor konsoli GameCube.

News

Shining Soul



Shining Soul to bardzo dobrze zapowiadające się RPG. Gierka dopiero co wydano w Japonii, a więc możemy mieć nadzieję, że już niedługo dotrze również do nas. Gracz ma do wyboru 4 bohaterów: czarodzieja, łucznika, żołnierza i smoczego wojownika. Shining Soul to gra fantasy, zatem nie zabraknie w niej straszliwych stworów, magii i czarów. Walka ma jednak znaczenie drugorzędne - przede wszystkim będzie trzeba wysilić makówkę. :)

Woody Woodpecker



Woody Woodpecker Crazy Castle 5 to platformówka, w której główny bohater - Woody, musi uratować Świat Wróżek przed złymi potworami. Przyjdzie mu wędrować przez sześć różnych krain oraz zmierzyć się z dziesiątkami niebezpiecznych wrogów. Ciekawie zapowiada się broń bohatera. Będą to specjalne uniformy (coś na wzór stroju Supermana, Batmana lub Spider-Mana), które dadzą Woody'emu wyjątkowe umiejętności. Gracz otrzyma do przejścia 16 leveli, w tym dom Woody'ego, ogród, las, małe miasto i wioskę w Meksyku. Ostatecznie trzeba będzie zmierzyć się ze złym Buzz Buzzardem!

Trójwymiarowe GBA



Raylight Studios zaprezentowało ostatnio najnowszy silnik Blue Roses 3D. Domyślacie się już? Na GBA będzie można młócić w gry trójwymiarowe! Poniżej obrazki - pozwalają one zobaczyć, jakie możliwości ma engine z Raylight (Resident Evil). Niestety nie wiadomo, kiedy możemy spodziewać się gry bazującej na Blue Roses 3D. Trzeba czekać...

Władca Pierścieni

Vivendi Universal ostro pracuje nad RPG

Total Soccer 2002

Jedna z najbardziej oczekiwanych gier piłkarskich na GBA na pewno spełni wasze oczekiwania. Przede wszystkim po raz pierwszy na GBA pojawiła się supergwiazda Liverpoolu - sensacyjny Steven Gerrard. To jednak dopiero początek atrakcji...





112 europejskich drużyn, włączając w to Anglię, Włochy, Hiszpanię, Francję, Holandię i 38 narodowych zespołów ze składami na rok 2002 - wszystkie znalazły się w gierce! Ligowymi zespołami ze wszystkich krajów Europy możemy grać w kilku trybach piłkarskich zmagań. Do wyboru Champions League, Club World Cup, World Cup i Custom Cup. Dzięki opcji multi można również zagrać we dwoje (link cable). Gracz ma również całkiem sporą paletę opcji. Skorzystamy z tabeli taktycznej, gdzie ustawimy rodzaj gry naszego zespołu (ofensywnie, defensywnie) czy rodzaj formacji. Możemy też ustalić poziom trudności (trzystopniowa skala), powtórkę szczególnie udanych zagrań, typ murawy, pogodę. Są nawet takie interesujące drobiazgi jak kolor skóry i włosów zawodników! Gracze mają paletę trików w rodzaju dryblowania, zwodów itd. Co prawda, specjalnie się tego nie czuje, a piłka jest jakby przyklejona do nogi zawodnika, lecz ogólnie gra się całkiem dobrze.

Widok w Total Soccer 2002 podobnie jak w Sensible Socceże. Grafika jest niezwykle szczegółowa i po prostu bardzo ładna. Powiem krótko: warto zagrać!



Platforma: GBA
Gatunek: sportowa
Producent: Exient
Dystrybutor: Nintendo
Gracze: 2 (link cable)

Tony Hawk Pro Skater 3

THPS 2 praktycznie nie miał wad. Co można było jeszcze poprawić? Niewiele, ale na pewno można było jeszcze grę rozbudować - i to właśnie zrobiono. Dostaliśmy 7 tras: Rio de Janeiro, Tokyo, port lotniczy itd. Gracz będzie musiał postarać się, żeby pojeździć po całej planszy. Początkowo dostępny będzie tylko jej fragment. Aby otwarły się kolejne miejsca, trzeba wykonać szereg trików i ewolucji.

Chyba najfajniejsze jest to, że miasto naprawdę żyje. Po ulicy jeżdżą samochody, poruszają się piesi. Panuje tu autentyczny ruch uliczny (z kolei np. na lotnisku startują i lądują samoloty). Oczywiście utrudnia to grę, ale dzięki temu jest znacznie ciekawiej.

Dla wielu graczy chyba najlepszą wiadomością będzie to, że w grze pojawił się wreszcie multiplayer. Jest tu aż pięć dostępnych trybów: Horse, Attack, Tag, Free Ride i King of the Hill.

Jeśli cię to bawi, możesz również zarabiać kasę i kupować deski czy zdobywać nowe umiejętności - jest to opcja w trybie kariery. Jeśli jednak nie chcesz kreować własnego skatera, możesz oczywiście skorzystać z postaci dostępnych w grze - Tony Hawk, Elissa Steamer, Jamie Thomas, Rodney Mullen, Eric Koston, Chad Muska, Kareem Campbell, Steve Caballero, Andrew Reynolds, Rune Glifberg, Geoff Rowley, Bam Margera, Bucky Lasek.



Monsters, INC.

Tak jak w książce, wszystko toczy się wokół Boo - małej dziewczynki, która przypadkowo dostała się do Monsterpolis - miasta potworów. Zadaniem gracza (Sulley) jest odnalezienie drzwi do pokoju Boo, co oczywiście nie jest łatwe. Na gierkę składa się ponad 20 odlotowych leveli, bonusowych minigierek i puzzli. Razem z bohaterem znajdziecie się w mieszkaniu Sulleya, na ulicach miasta potworów, w sklepach i restauracji, przebieralni, łazience i fabryce. W gierce nie zabrakło tak niezbędnych opcji jak save game (należy podać hasło do levelu) czy stopniowania trudności gry (trzy poziomy).



Dwie minigierki to specjalne zadania, od których zależy powodzenie misji. Pierwsze z nich polega na złożeniu drzwi do pokoju Boo, natomiast w drugim przypadku trzeba zjechać na sankach z... Himalajów!

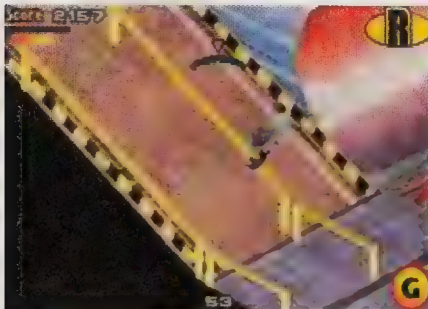
Graficznie gierka jest po prostu śliczna. Plan gry obserwujemy podobnie jak w klasycznych platformerach 2D. Początkowo nieco zniechęciły mnie przesadnie pastelowe kolorki, ale szybko przyzwyczaiłem się do specyficznej palety barw. Zamiast podsumowania jedno tylko stwierdzenie. Uważaliście, że Castelvania jest już wszystkim, co można osiągnąć na GBA? Zobaczcie Monsters, INC.





Platforma: GBA
Gatunek: platformówka
Producent: THQ
Dystrybutor: Disney Interactive
Gracze: 1 do 4 graczy

Gra wygląda oczywiście maksymalnie odlotowo. Nie oderwiecie się od niej przez długie tygodnie.





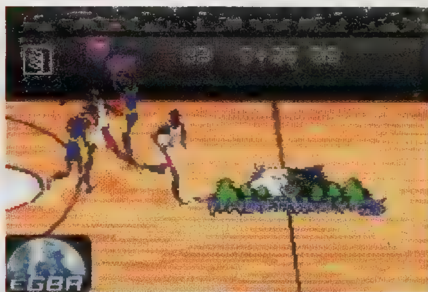
Platforma: GBA
Gatunek: zręcznościówka
Producent: Activision
Dystrybutor: Nintendo
Gracze: 1 do 4 graczy

NBA Jam

Koszykówka na GBA to rzecz równie rzadka jak piłka nożna, dlatego fani "kosza" na pewno będą zainteresowani nową grą z Acclaima. Dzięki licencji z NBA w grze



pojawiły się największe sławy koszykówki. Jest tu w sumie 140 zawodników zgrupowanych w 29 drużynach. Co ciekawe, każdy zawodnik ma specyficzne umiejętności, które nieco różnią go od pozostałych (np. Air Jordan skacze nieco wyżej od konkurencji). :) W grze dostępnych jest 6 trybów



zabawy - Practice, Playoffs, Jam, Season, Head-to-Head i Horse. Gracze mają paletę technik w rodzaju lley-oops, sky hooks itd. Jest o co grać, bowiem w trakcie rozgrywek można odkryć nowe boisko, drużynę oraz wiele innych niespodzianek. Graficznie gierka prezentuje się co najmniej dobrze. Chyba najfajniejszą rzeczą jest jednak to, że można grać w multi nie tylko jeden na jednego, ale też dwóch na dwóch.



Platforma: GBA
Gatunek: sportowa
Producent: Acclaim
Dystrybutor: Nintendo
Gracze: 1 do 4 graczy

News



pt. Lotd of the Rings Part I. Gra wspiera się na 2 pierwszych tomach trylogii H.R.R. Tolkiena. Gracz dostanie kompletną Drużynę Pierścienia, czyli Froda, Sama, Mery, Gandalfa, Aragorna, Legolasa, Pippina, Gimlia i Boromira. Każda postać będzie miała nieco inne możliwości i parametry. Miejscem akcji będą wszystkie ważniejsze miejsca Śródziemia. Znajdziemy się też w Morii i Mordorze. Gierka ma być raczej nastawiona na akcję.

Bestia na konsolce



Mike Tyson Boxing zapowiada się na hit. Gra nie będzie jedynie bezmyślną nawalanką. W trakcie kolejnych pojedynków bokserskich umiejętności zawodnika będą rosły (pomysł rodem z RPG). Gracz będzie mógł stopniować siłę uderzeń czy zmieniać styl walki. Jak to wszystko sprawdzi się "w praniu", dowiemy się już wkrótce.

Driver

Dzięki Sennari Interactive ukaże się Driver na GBA! Programiście stanęli przed trudnym zadaniem przeniesienia ulic współczesnego city na ekranik konsolki. Jak widać na screenach, zadanie to udało się zrealizować w 100%. Ruch uliczny, budynki, przechodnie - wszystko to jest w Driverze. Kto miał możliwość zetknąć się z grą na PC, wie, że jest to bezapelacyjny hit. Ciekawe, czy na GBA będzie grało się równie dobrze. Pożyjemy, zobaczymy.

Top Gun

Kto by nie chciał zasiąść za sterami myśliwca bojowego? Posiadacze GBC doświadczyli już tej przyjemności dzięki grze Top Gun. Teraz taka możliwość rysuje się przed posiadaczami GBA. Top Gun to gra, która jest właśnie symulatorem myśliwca odrzutowego. Gracz ma do wykonania około 10 różnych misji. Do wyboru są też cztery różne maszyny i 3 typy uzbrojenia. Na GBC gra miała średnie powodzenie. Ciekawe, czy na GBA będzie lepiej.





State of Emergency

Weź udział w grach ulicznych - i wygraj.

State of Emergency to gra dla ludzi lubiących szybką akcję, dużą ilość krwi i ofiar na ekranie oraz walkę uliczną. Czyli nie dla większości komputerowych graczy. A może się mylę? Tak czy owak, każda pomoc przyda się w walkach z gangami, agentami korporacji i innymi przeciwnikami na rozgrzanych do czerwoności ulicach Capitol City. Wierzcie mi, przeżyją tylko najlepsi. Aby więc nie zmniejszać liczby populacji na ziemi, przedstawiamy wam krótki poradnik zatytułowany "Jak przeżyć na ulicy".

Broń zniszczenia

Adepci chaosu i demolki znajdą w grze wiele różnych rodzajów broni, różniących się siłą rażenia, zasięgiem, łatwością ich zdobycia oraz frajdą płynącą z ich użycia (to dla tych, którzy w SoE znajdują frajdę).



Bronie do walki wręcz (Handheld weapons)
Więcej znajdziesz na ich temat w ramce "Powróżyć z ręki?"



Gaz pieprzowy (Pepper spray)
Ma on dość mały zasięg. Chociaż ma słabą moc, przysparza naprawdę dużo zabawy. Ten zabójczy i toksyczny gaz ma wady oraz zalety - na pewno jednak sprawdza się doskonale, kiedy jesteś atakowany przez dużą grupę przeciwników.



Paralizator (Tazer)
Broń o małym zasięgu, jednak o piorunującym działaniu. Wystarczy podejść blisko ofiary i dotknąć ją Tazerem, a gościu zaraz poczuje, co to jest naprawdę wysokie napięcie. Jej największa wadą to mały zasięg i to, że dość trudno ją znaleźć.



Meble (Street furniture)
Łatwa do zdobycia broń jednorazowego użytku - wiele rzeczy leżących na ulicach w pomieszczeniach SoE możesz podnieść i rzucić nimi w przeciwników. Zasięg oczywiście średni. Mało efektowne i efektywne - szkoda czasu, by się nią zajmować.



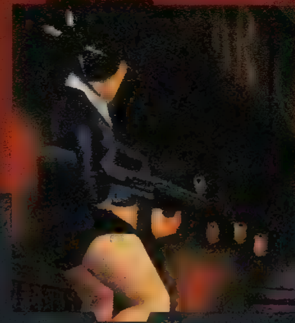
Pistolet (Pistol)
Podstawowa broń palna o średnim zasięgu, dość skuteczna w indywidualnych pojedynkach, ale całkowicie nieprzydatna w walce przeciwko grupie. Jeśli jesteś dobry w walce wręcz, możesz o niej zapomnieć.



Uzi (Uzi)
Mała, lekka, półautomatyczna broń o średnim zasięgu. Przydatna w sytuacjach, kiedy trzeba powalić kilku wrogów w krótkim czasie - najlepiej za jednym pociągnięciem spustu. Pojawia się w grze dość często szczególnie na późniejszych etapach, ale ma jedną zasadniczą wadę - bardzo szybko opróżnia magazynek, zatem zanim naciśniesz spust, dobrze wyceluj.



Obrzyn (Shotgun)
Jest to broń o dużej sile rażenia, ale stosunkowo małym zasięgu. Najlepiej sprawdza się w walce przeciwko uzbrojonej grupie przeciwników. Potężna moc rażenia, możliwość trafienia kilku celów (znajdujących się w grupie) jednym strzałem to największe zalety tej pojawiającej się od czasu do czasu broni.



AK47 (Kalashnikov)
Broń o bardzo dużej mocy i dużym zasięgu. Ma spory zapas amunicji, więc jeśli nie będziesz zbytnio szastał pociskami na lewo i prawo, będzie to broń pomocna przez długi czas. Jedna z lepszych dostępnych w grze - ma dużą moc rażenia, pojemny magazynek, a w późniejszych etapach gry dość łatwo ją zdobyć.

Zwycięzcy nie oszukują!!!

Tak mówił Edgar J. Hoover, ale w State Of Emergency czasem opłaca się oszukiwać. Oto najważniejsze cheaty do gry:

Nieśmiertelność
- L1, L2, R1, R2, krzyżyk

Niekończąca się amunicja
- L1, L2, R1, R2, trójkąt, kwadrat

Zmniejsza gracza
- R1, R2, L1, L2, krzyżyk

Zwiększa gracza
- R1, R2, L1, L2, trójkąt

Gracz normalnej wielkości
- R1, R2, L1, L2, kółko

Uderzenia pięścią urywają głowę
- L1, L2, R1, R2, kwadrat

Niekończący się czas
- L1, L2, R1, R2, kółko

Dostęp do postaci Bull
- prawo, prawo, prawo, prawo, krzyżyk

Dostęp do postaci Spanky
- prawo, prawo, prawo, prawo, trójkąt

Dostęp do postaci Freak
- prawo, prawo, prawo, prawo, kółko

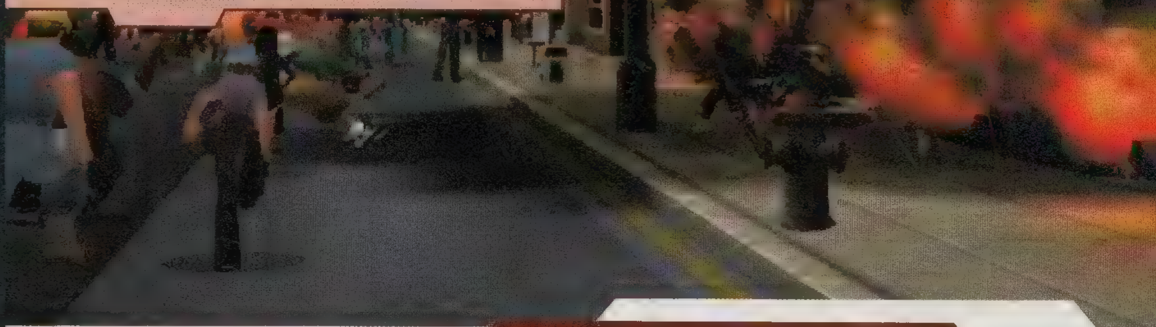
Zalicz aktualną misję
- lewo, lewo, lewo, lewo, trójkąt

Teoria chaosu

State Of Emergency umożliwia rozgrywkę w dwóch trybach - Revolution Mode i Chaos Mode. W pierwszym należy wykonać 175 misji, jednak są one stosunkowo proste i tylko od twojej zręczności zależy, czy uda ci się je ukończyć - trudno wobec tego napisać jakieś sensowne rady związane z tym trybem. Drugi tryb rozgrywki to, jak sama nazwa wskazuje, totalny chaos, w którym głównym zadaniem jest niszczyć (prawie) wszystko, co się rusza.

Gra w Chaos Mode umożliwia cztery typy rozgrywki; dwa z nich dostępne są od razu, natomiast kolejne dwa trzeba otworzyć, osiągając odpowiednie wyniki w dwóch poprzednich.

Pierwsze typy rozgrywki to walka bez reguł i zasad - bardzo szybka i dynamiczna rozgrywka. Jedyną zasadą, która tutaj obowiązuje, jest konieczność zdobywania jak największej liczby punktów. Punkty zdobywasz, zabijając członków gangów i Korporacji oraz zbierając różne przedmioty, niszcząc samochody, budynki, witryny sklepowe i wszystko inne, co da się rozwalić. Punkty (na szczęście) traci się za zabijanie ludności cywilnej.



Broń zniszczenia



M16 (Assault rifle)
Jeżeli AK47 to broń nie w twoim stylu, na pewno M16 spełni wszystkie twoje wymagania. Ma duże zasięg i moc, co sprawia, że żołnierze Korporacji po spotkaniu z nią zamieniają się w pył. Jest bardzo pomocna w załatwianiu wrogów z dystansu oraz niszczeniu ciężkiego sprzętu. Niestety pojawia się dość rzadko.



Mini-Gun (Minigun)
Broń o dużym zasięgu i niezwykle dużej satysfakcji z użycia. Wystrzelony pocisk ma niesamowitą siłę; w przeciwieństwie do innych gier, tutaj Minigun strzela dość wolno. Poza tym potrafi położyć całą grupę przeciwników jednym strzałem — uważaj więc, byś nie używał go tam, gdzie znajdują się cywile. Gdyby tylko można go było łatwiej odnaleźć.



Miotacz płomieni (Flame thrower)
Tu nie trzeba chyba wiele tłumaczyć. Miotacz płomieni nie ma dalekiego zasięgu, ale kiedy jesteś otoczony, decyduje o twoim życiu lub śmierci. Aha - uważaj, by samemu nie zająć się ogniem.



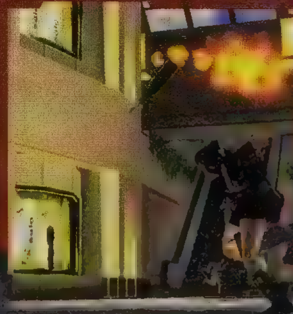
Wyrzutnia granatów (Grenade launcher)
Jest to broń o dużym zasięgu, więc lepiej nie korzystaj z niej w walce przeciwko małej grupie. O wiele lepiej sprawdza się w kontakcie z tłumem lub w misjach, w których musisz zniszczyć budynki, samochody i inne tego typu obiekty. Ma niesamowity zasięg, zatem można jej także użyć na oddalonych celach.



Wyrzutnia gazu (Tear gaz launcher)
Działa podobnie jak Grenade Launcher, wystrzeliwuje jednak pociski z gazem łzawiącym, który szybko wypełnia całą ulicę. Należy używać tej broni ostrożnie, bo chociaż dostarcza dużo zabawy, ma ograniczony zasięg, a gaz łzawiący działa źle także na agentów Freedom. Pamiętaj też o tym, że ludzie Korporacji często noszą maski gazowe - szczególnie w późniejszych misjach.



Granat (Grenade)
Chociaż jest to broń o niedużym zasięgu i nie daje takich na ulicy efektów jak Grenade Launcher, to dobrze wycelowany pojedynczy granat może wyrządzić wiele szkód. Działa podobnie jak koktajl Mołotowa i jest bardzo efektywny w niszczeniu budynków.



Koktail Mołotowa (Molotov coctail)
Świetnie spisuje się w kontaktach z małymi grupami gangów czy ludźmi Korporacji - rewelacyjny do niszczenia budynków. Dostaniesz go wtedy, kiedy twoja misja wymaga zdemolowania jakiegoś obiektu.



Powróżyć z ręki?!?

W grze pojawia się wiele broni, które możesz wykorzystać w walce wręcz. Najciekawsze z nich to:

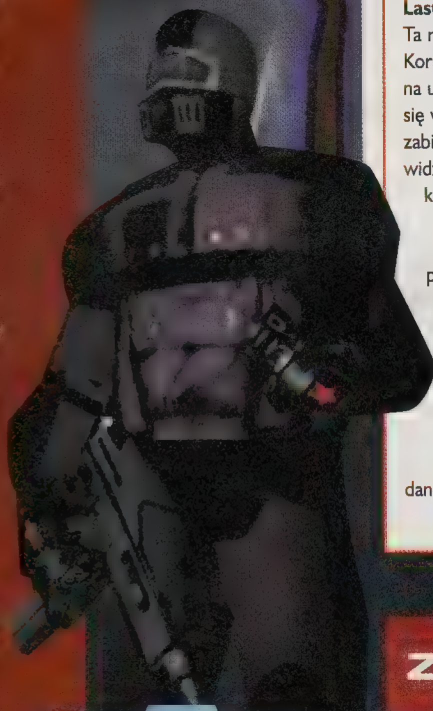
Pałka policyjna (Baton)
Broń o małym zasięgu używana przez gliniarzy - bardzo łatwo dostępna. Nie ma zbyt dużej mocy, co oznacza, że musisz wiele razy uderzyć nią przeciwnika, aby go załatwić, co i tak nie zawsze jest gwarantowane.

Kij baseballowy (Baseball bat)
Broń o małym zasięgu używana głównie przez członków gangów. Ma większą moc niż baton, ale i tak trzeba się mocno namęczyć, by załatwić nią wroga.

Tasak (Meat Cleaver)
Broń o małym zasięgu, ale dająca dość dużą satysfakcję z użycia. Podobnie jak poprzednie, nie ma zbyt dużej mocy, jednak jest wyraźnie bardziej skuteczna, pozwala też pokonywać przeciwników w spektakularny sposób. Dość trudna do zdobycia.

Katana (Katana)
Broń o małym zasięgu, jednak o większej mocy niż poprzednie zabawki. Pojawia się w grze bardzo rzadko, ale kiedy już ją zdobędziesz, możesz się poczuć jak Bruce Willis w "Pulp fiction". Mogłaby być nieco bardziej zabójcza, ale i tak jest najlepszą z broni używanych w bezpośrednich starciach.

Części ciała (Body parts)
Jeden z bardziej kontrowersyjnych aspektów gry. Od czasu do czasu, gdy pokonasz przeciwników - na polu walki zostają ich członki. Możesz wykorzystać je jako broń, ale nie jest to ani zabawne (jeśli uważasz, że jest, zadzwoń do psychoanalityka), ani skuteczne.







Chaos w praktyce

Dwa tryby rozgrywki dostępne są od razu - jest to Kaos i Fixed Time Games. Następne dwa, czyli Unlimited Time oraz Last Clone Standing, dostępne są dopiero po zakończeniu wcześniejszych trybów.

Kaos
W tej rozgrywce ograniczono czas gry - możesz go zwiększyć, zbierając ikonki z czasem. Oczywiście tylko wtedy, kiedy chcesz pomyślnie zakończyć rozgrywkę. Jeśli czas dobiegnie końca lub twój wskaźnik zdrowia spadnie do zera - nastąpi koniec gry. Jeżeli będziesz miał odpowiednią liczbę punktów, będziesz miał szansę wpisać swoje imię na listę najlepszych wyników.

Fixed Time Games
Zasady gry są bardzo podobne do tych w Kaosie. Jednak nie zbiera się tu time pickups, gdyż akcja rozgrywa się w czasie trzech lub pięciu minut. Zgromadzenie odpowiedniej ilości punktów pozwala na przejście do następnych misji.

Last Clone Standing
Ta rozgrywka możliwa jest także dopiero po zakończeniu dwóch poprzednich. Korporacja stworzyła klony o zmodyfikowanym kodzie genetycznym i wysłała je na ulice miasta. Te stwory to pół ludzie, pół roboty. Mieszkańcy miasta schowali się w obawie przed mutantami, które opanowały ulice. Twoim zadaniem jest zabić jak najwięcej klonów i w jak najkrótszym czasie. W trakcie gry na ekranie widzisz dwa wskaźniki - jeden z rosnącym czasem, drugi z malejącą liczbą klonów. Kiedy do zabicia pozostanie ci tylko dziesięciu mutantów, na ekranie pojawi się radar, który pomorze ci załatwić ostanie klony. Gra kończy się, kiedy zabijesz wszystkich wrogów. By otworzyć ten tryb, musisz ukończyć poprzednie z odpowiednią liczbą punktów - w zależności od mapy będzie to od 100 000 do 300 000 punktów.

Unlimited time
Ta rozgrywka dostępna jest dopiero po zakończeniu dwóch poprzednich. Gra się tu jak w poprzednich, jednak czas gry jest nieograniczony i nie ma time pickups. Można grać dopóty, dopóki wskaźnik zdrowia nie osiągnie poziomu zero. By go otworzyć, musisz ukończyć wszystkie poprzednie dla danej mapy.

Znalezione, nie kradzione

W trakcie gry w Chaos Mode na planszach możesz znaleźć ikonki, które pomagają lub utrudniają rozgrywkę. Czytaj też uważnie komunikaty, jakie pojawiają się na ekranie - to bonusowe zadania, za które zdobywasz więcej punktów.

Time Pickups - ikonki te znajdują się dosłownie wszędzie, można je także zdobywać od zabitych ludzi. Zbieraj je wszystkie i zwiększaj limit czasu.

Health Pickups - są to zielone ikonki z białym krzyżem, które znasz z trybu Revolution. Pojawiają się na ziemi po zabiciu wroga.

Objectives - czasami na pasku u dołu ekranu pojawiają się zadania, takie jak zniszczenie witryny sklepowej czy zabicie konkretnego przeciwnika. Wykonuj je - w zamian otrzymasz dodatkowy czas oraz punkty.

Treats - kolejny komunikat pojawiający się na ekranie to Treats, który oznacza, że ktoś na ciebie poluje. Odnajdź go - i załatw jako pierwszy.

Civilization Penalities - jeśli napis ten pojawi się na ekranie, NIE ZABIJAJ cywilów!!!

Score Multipliers - od czasu do czasu pod liczbą punktów pojawiają się liczba i rodzaj zadania lub przeciwnika. Oznacza to, że wykonując te zadania (np. niszcząc witryny) lub zabijając tych przeciwników (np. członków gangu), zdobywasz liczbę punktów pomnożoną przez właśnie podaną liczbę.

C&C Renegade

Pokaż im, gdzie raki zimują!!!

Renegade to gra z serii Command & Conquer, która udowadnia, że od rozwiązań taktycznych lepsza jest brutalna siła. W Renegade wcielasz się w komandosa sił GDI, niejakiego Havoca, który gromi armię Nod w tempie zgoła ekspresowym. Chyba najbardziej zdumiewająca rzeczą w grze z firmy Westwood jest jej tempo - akcja, akcja i jeszcze raz akcja. Na pewno warto to poczuć i zobaczyć, jak siły zbrojne Nod zostają dosłownie rozbite w puch przez jednego osiłka. Poniższy tekst obejmuje wszystkie najważniejsze zadania w ośmiu misjach. Ponieważ poziom wszystkich leveli jest bardzo wyrównany, pozostałe nie zostały opisane. Jeśli przejdziesz kilka początkowych, nie będziesz miał problemu z ukończeniem kolejnych. Powodzenia, żołnierzu!

Mission 1: The Scorpion Hunters

Cele: niedostępne

Weź karabin (Automatic Rifle) i biegnij za inżynierami. Kieruj się na prawo, usuń żołnierzy Nod atakujących drużynę rozpoznawczą. Gdy większość żołnierzy Nod zostanie zgładzona, transportery Chinook przybędą z posiłkami. Wykończ wsparcie z pierwszego Chinooka, drugi zostanie wysadzony przez żołnierza GDI.

Weź power-up, uzupełniający zapasy Havoca, czekaj, aż inżynierzy naprawią średni czołg (medium tank). Wejdź do niego (stuknij w klawisz E) i poczekaj, aż piechota wysadzi wrak czołgu (light tank) blokujący drogę. Pojazd terenowy Humm-Vee będzie opuszczony, więc zabierz tiberium field. Zniszcz pojazdy Nod. Podążaj za kolumną GDI. Wyeliminuj dwie wieżyczki strzegące wejścia do bazy głównej.

Jedź za grupą GDI. Havoc ujrzy bazę Nod wyłaniającą się z dali. Zniszcz pojazd, czołg i działa samojezdne (mobile artilery), stojące strażą za przewodami. Orka (Orca bomber) spróbuje przedostać się do bazy Nod, ale zostanie zestrzelony przez SAM sites. Zniszcz dwa SAM sites, potem kolejny pojazd będzie usiłował, z równie złym skutkiem, zbliżyć się do bazy. Skorzystaj z tego i usuń gun emplacement. Zrelaksuj się i poczekaj na uderzenie niszczące bazę. Misja ukończona!



Oddział Recon I dostaje się pod silny ogień nieprzyjaciela. Żołnierze Nod kryją się na skałach powyżej kotliny. Musisz ich zlikwidować.



Kiedy Mjr. Havon znajdzie się za sterami czołgu, w pierwszej kolejności należy zniszczyć Tiberiumm Harvester Nod oraz lekki pojazd opancerzony.



Mobile Artillery, żołnierze Nod, stanowiska ogniowe i Light Tank to ostatni przeciwnicy w tej misji.



Totalne zwycięstwo.

Mission 2: Rescue and Retribution

Cele:

I:
- lokalizacja [illegible] zatrzymania
- dostęp jednostki centralnej
- otwarcie centrum zatrzymania

II:
- uwolnienie więźniów
- kontakt z dowódcą GDI
- eliminacja oficera Nod
- zniszczenie wieżyczek Nod
- ratunek kleryka
- unieszkodliwienie Hand of Nod

Podnieś z piasku karabin. Zabierz dysk „ulepszający” mapę (tuż przy wraku helikoptera). Wespnij się po skałach i porozmawiaj z żołnierzami GDI. Weź C4 ze zdalnym detonatorem, leżący na środku drogi.

Biegnij za żołnierzami GDI, zabij szeregowca Nod, uwolnij więźniów. Weź power-up leżący koło wejścia do doliny, gdzie stoją żołnierze GDI. Wkrocz do doliny, zabij wojowników Nod. Wkrótce podejdziesz do domku, w którym broni się dowódca. Trzech wojaków Nod zacznie strzelać - zabij ich i pogadaj z dowódcą. Dostaniesz od niego [illegible] urządzenie, które [illegible] się przyda.

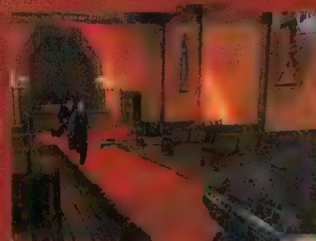
Teraz wejdź do tunelu za [illegible] i zabierz dysk dodający nowy fragment mapy. Biegnij przed siebie po [illegible].



Uwolnienie żołnierzy GDI to stosunkowo proste zadanie tym bardziej, że masz wsparcie dwóch komandosów z oddziału Kapitana Duncana.



Po zlikwidowaniu żołnierzy z oddziału osłony masz zniszczyć wieżyczki strzelnicze. Wystarczy podłożyć ładunki i je zdetonować.



W kościele znajduje się dwójka cywili. Musisz ich uratować. Uważaj na żołnierzy czających się w środku i na snajpera na wieży. Obok jest jeszcze jeden dom, w którym pomocy wyczekuje pilnowana przez Nod staruszka.



Ostatnie zadanie czeka cię w Communications Center.

Dostaniesz instrukcję, by zabić oficera Nod kierującego z wieży wsparciem. Trzymaj kierunek, a ujrzysz tę wieżę. Zobaczysz również kolumnę lekkich czołgów, ale zignoruj je (zostaną zlikwidowane przez wsparcie lotnicze). Wejdź do wieży, zastrzel oficera i zabierz karabin snajperski. Jeśli wyjrzysz przez okno, ujrzysz żołnierzy Nod - usuń ich nowym karabinem.

Kieruj się na północ od wieży. Twoje nowe zlecenie to zniszczenie dwóch wieżyczek - zabij przeciwników, zabierz C4 i wysadź cele.

Po ich zniszczeniu weź z plaży karabin snajperski i jeszcze trochę C4. Na brzeg przybędzie średni czołg. Wsiądź do niego (klawisz E).

Jedź średnim czołgiem za wybrzeże - będą tam trzy domki. Wyjdź z czołgu, usuń strażników i uwolnij cywilów. Wejdź ponownie do czołgu, zniszcz lekki czołg Nod patrolujący okolicę. Zbadaj teren po lewej stronie, usuń trzy gun emplacements. Przy trzecim będzie oficer Nod - zabij go.

Gdy dojdziesz do skrzyżowania, skręć w lewo do kościoła. Uwolnij cywili. Podążaj dróżką za kościołem - ujrzysz kolejną wieżyczkę. Oczyść teren z przeciwników. Udaj się do Hand of Nod i usuń SAM site, wejdź do budynku. Idź prosto, w lewo, na dół, prosto i w lewo. Zniszcz panel kontrolny Hand of Nod.

Wstąp znów na ścieżkę. Brama Centrum jest zamknięta przez Centrum Komunikacji Nod - odblokuj ją za pomocą jednostki centralnej. Wejdź do budynku i odnajdź panel kontrolny, wysadź go. Teraz wyjdź i otwórz bramę. Misja ukończona!

Mission 3: Armored Assault

Cele:

I:

- zlokalizuj zaginionych naukowców
- zniszcz Master Control Terminal-MCT
- infiltruj cargo plane

II:

- zniszcz helipad
- zabezpiecz wieżę obronną
- zabezpiecz pierwszy dom
- zabezpiecz drugi dom
- zabezpiecz trzeci dom
- nabądź czołg "Mamut" (mammoth tank)
- zniszcz konwój Nod
- usuń pierwszy SAM site
- zabezpiecz ski resort
- unieszkodliw drugi SAM site
- unieszkodliw trzeci SAM site
- unieszkodliw czwarty SAM site
- zniszcz power plant
- zniszcz obelisk
- usuń tiberium machine Alpha
- wyeliminuj tiberium machine Beta
- usuń tiberium machine Gamma
- unieszkodliw Hand of Nod

III:

- wyeliminuj airstrip
- zniszcz tiberium silos

Weź amunicję i wsiądź do opuszczonego Humm-vee (klawisz E). Towarzyszysz siłom GDI w oczyszczaniu terenu. Zniszcz helipad i zabij strażnika wieży.

Wskocz ponownie do wozu i wjedź do tunelu. Wkrocz do domku po lewej, zabierz wszystko, co może się przydać. Oczyść teren i odwiedź drugi domek. Gdy Humm-vee zostanie uszkodzony, przesiądź się do buggy. Jedź dróżką. Wyskocz z buggy i wejdź do czołgu "Mamut". Pozbądź się wrogów wokół domku i wejdź do niego, oczywiście zabierz wszystko pożyteczne. Wróć do buggy/Humm-vee, (jeśli nie brak ci cierpliwości: wskakuj do czołgu), przepraw się przez tunel. Zniszcz wszystkie wrogie jednostki, wciąż trzymaj się drogi. Wejdź do prawej wieży i zabij oficera.

Podążaj drogą, wsiądź do średniego czołgu. Jedź za czołgiem "Mamutem", zabij wrogów, szczególnie oficera odpowiedzialnego za wsparcie (spójrz na radar, aby go zlokalizować). Weź dysk ulepszający mapę, leżący na schodach do resortu. Wskocz do lekkiego czołgu, niszcz wszystkie wrogie jednostki. Skręć w lewo, dojedziesz do walczących czołgów GDI, pomóż im zniszczyć pierwszy SAM site po lewej stronie mostu. Usuń jednostki wroga na moście.

Jedź drogą. Gdy dojedziesz do średniego czołgu, przesiądź się. Trzymaj się obranego kierunku, dojedziesz do zapory. Opuść czołg i wejdź w pierwsze drzwi od lewej. Wsiądź do windy i nie podejmuj żadnych działań. Po otwarciu drzwi szybko zabij żołnierzy Nod. Skręć dwukrotnie w lewo, wejdź w lewe drzwi. Zniszcz dam MCT. Opuść pokój, dojdziesz do obszaru z rurami, zabij wrogów. Skręć w prawo, wkrocz do windy.

Zabij żołnierzy i wejdź jedynymi drzwiami do tunelu. Idź w prawo, następnie w lewo (oczyszczając teren) - dojdziesz do kolejnej windy. Zabij żołnierzy, skręć w prawo do wejścia elektrowni. Zejdź na niższy poziom, zjedź windą - dojdziesz do elektrowni MCT. Zdetonuj C4, by zburzyć całą strukturę.

Cofnij się do pomieszczenia z rurami i weź windę w górę. Wskocz do średniego czołgu i zniszcz obelisk, który minąłeś wcześniej. Przekrocz bramę, pozbieraj power-ups. Wyjdź małym otworem po lewej. Dotrzesz do drugiej strony zapory, wejdź do groty. Zabij żołnierzy i przeszukaj inne groty (znajdziesz m.in. ion cannon beacon). Następnie wróć do poprzedniej jaskini i zniszcz trzy tiberium machines. Idź w prawo, zniszcz gun emplacements, wróć i skręć w lewo.

Oczyść teren, wejdź do tunelu po lewej, skręć w lewo, zabij żołnierzy Nod. Wkrocz do Hand of Nod, weź windę w dół. Skręć w prawo, wybierz środkowe drzwi. Usuń wrogów, wybierz windę po lewej, potem po prawej. Znajdź drzwi do pokoju, do helipadu.

Wejdź do Hand of Nod ponownie, weź windę na dół i opuść budynek. Zabij przeciwników, spotkasz się z Mendozą. Nie zaprzestawaj ataku, w pewnym momencie transporter uratuje go. Idź na pas startowy Nod, zdetonuj C4 w MCT, zniszcz dwa silosy (też C4, jeśli zabraknie, użyj rakiet). Wkrocz do cargo plane. Misja ukończona!

Mission 4: The Plot Erupts

Cele:

I:

- zlokalizuj centrum komunikacji
- włam się do communications mainframe
- ucieknij łodzią podwodną
- zdobądź kartę bezpieczeństwa

II:

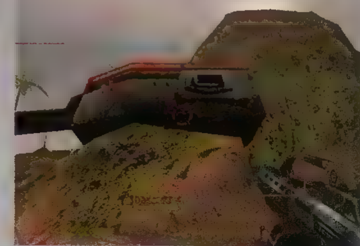
- zabezpiecz beachhead
- unieszkodliw niższe SAM sites
- unieszkodliw wyższe SAM sites

III:

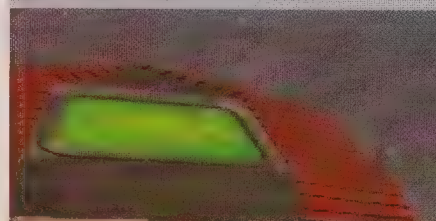
- zniszcz defense cannon
- wyeliminuj centrum komunikacji
- unieszkodliw elektrownie
- wyeliminuj rafinerię tiberium

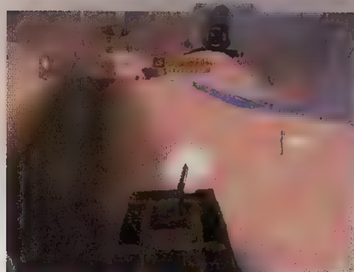
Misja zaczyna się na plaży. Zniszcz wieżę po prawej, zabij wszystkich wrogów. Biegnij drogą, oczyść teren wokół bunkra. Znajdziesz wrak rozbitego samolotu, zabierz broń i dysk dodający nowe szczegóły do mapy. Trzymaj się obranego kierunku - dobiegniesz do otwartego obszaru. Poruszaj się szybko, zniszcz dwa SAM sites i wykończ żołnierzy Nod.

Idź ścieżką pod górę, wyeliminuj cannon emplacement i wojowników.



Shore Defense Cannon znajduje się na szczycie wzgórza. Jest silnie bronione przez żołnierzy Nod.





Tym razem zasiądziesz za sterami wozu opancerzonego zaopatrzonego w ciężki karabin maszynowy.



Prawdziwa potęga. Mjr Havoc będzie kierował potężnym Mamutem.



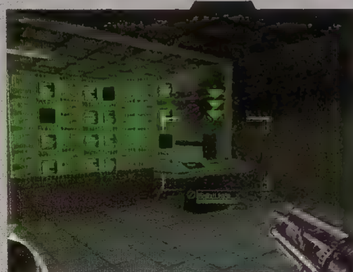
Spotkanie z Mendozą na pewno nadwerężży nieco twoje siły. Wróg i tak ucieknie.

Kontynuuj marsz w tym kierunku, następnie skręć w lewo. Zniszcz defense cannon za pomocą C4.

Cofnij się i podążaj drogą w lewo. Skręcisz w lewo, dojdziesz do bazy Nod, w prawo - do jaskini. Idź w prawo i zabij w grocie przeciwników. Gdy dojdziesz do końca, staniesz przed windą, która zawiezie cię prosto do bazy.

Wyjdź z małego hangaru i skręć w lewo, by dojść do centrum komunikacji. Wejdź do windy, skręć w lewo, napotkasz drzwi z żółtym znakiem. Musisz znaleźć kartę otwierającą te drzwi. Wróć na powierzchnię i idź do rafinerii, zejdź po rampie i skręć w lewo. Zabij wszystkich - oficerowi zabierz zieloną kartę. Wyjdź na powierzchnię ponownie, weź windę w dół do centrum komunikacji. Skręć w prawo, szybko unieszkodliw działko zamocowane na suficie (ceiling gun). Przejdź przez drzwi poniżej broni. Odbierz oficerowi żółtą kartę. Popatrz w lewo i włam się do jednostki centralnej. Wróć do pomieszczenia z żółtymi drzwiami, zniszcz MCT. Złap windę.

Opuść bazę bramą za rafinerią - idź drogą. Dojdziesz do doku, znajdziesz tam łódź podwodną. Misja ukończona!



Serce kompleksu Nod.

Mission 5: Stowaway

Cele:

I:
- uwolnij więźniów
- sabotuj missile racks
- zdobądź security prison card
- zdobądź deck security card
- zdobądź submarine security card
- sabotuj torpedo racks

II:
- zniszcz critical engine areas
- zniszcz Apache

Rozejrzyj się, ujrzysz rampę wiodącą w górę. Zobaczysz też Black Hand, zabij go. Wybierz drzwi od południa. Opuść korytarz przez jedyne drzwi. Zabij oficera, a następnie strzel w beczki - eksplozja sprzątnie resztę żołnierzy. Poczekaj chwilę na resztę personelu Nod, usuń ich. Zabierz power-ups leżące w pudełkach.

Opuść pokój innymi drzwiami, prowadzącymi do missile racks. Sabotuj cztery missile racks (rakiety przesuną się w dół, kiedy pukniesz w klawisz akcji). Wyjdź.

Podążaj korytarzem, wejdź w środkowe drzwi. Zabij oficera, przeszukaj balkon w celu znalezienia kolejnego. Znajdź cztery konsole (engine console), zabij techników Nod. Zniszcz komputery. Przejdź na drugą stronę pokoju, wsiądź do windy jadącej na balkon. Obróć się w lewo, zabij inżyniera i weź windę, z której wysiadł. Dotrzesz do więźniów - jeden z nich powie, gdzie znajdziesz security prison card. Idź na dół i otwórz drzwi po twojej lewej. Podążaj drogą i znajdź strażnika mającego kartę. Gdy ją zdobędziesz, uwolnij więźniów.

Wróć do pokoju, w którym była zielona karta - dalej idź w górę. Przejdź przez drzwi wymagające zielonej karty. Teraz kieruj się wciąż w górę, zabij pierwszego oficera (First Mate) i zabierz żółtą kartę. Następnym krokiem będzie znalezienie kapitana i zabranie mu karty submarine. Teraz wróć do miejsca rozpoczęcia misji, przejdź przez drzwi wymagające żółtej karty, wejdź do krótkiego korytarza i wkrocz do pokoju. Wysadź szybko "Apacza", zabij wszystkich ludzi Nod, zejdź po rampie na dół. Przekrocz północne drzwi - usuń Black Hand, stojącego w korytarzu. Skręć w lewo do pokoju z torpedami. Zniszcz flamethrower i sabotuj dwie torpedo racks.

Wespnij się po schodach za pokojem z torpedami. Zabijaj wszystkich wrogów. Wchodź po schodach, aż dojdziesz na pokład. Otwórz drzwi za rampą - wejdziesz do sypialni. Przejdź w lewo, szukaj schodów do góry. Wyeliminuj wszystkich Black Hand i znów znajdź schodki. Wejdź po nich i zabij Black Hand. Skręć w lewo - idź w górę - znajdziesz most. Zabij wrogów, kapitanowi zabierz czerwoną kartę, którą upuści, gdy go zastrzelisz. Wróć do miejsca, gdzie oczekują więźniowie. Misja ukończona!



Rakiety SAM znajdziesz w dużej sali ukryte nieco z boku.



Znajdziesz się m.in. w laboratorium. Uważaj, z jednej "probówki" wyskoczy mutant, który przeistoczy się w Visceroida.



Dwie torpedy znajdują się na końcu małego korytarza.

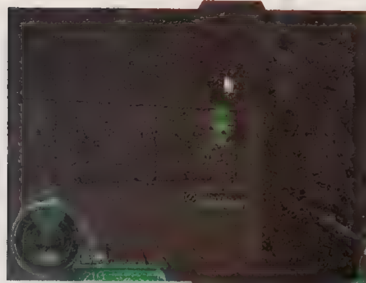
Co byś zrobił



Wybrałeś opcję A

Jeszcze zanim dym i kurzawa opadły, poczułeś niesamowity smród gnijącego mięsa. Twoje zaskoczenie przerodziło się w przerażenie, kiedy tuż przy swojej twarzy zobaczyłeś rozwścieczonego zombi! Potwór został poharatany pociskami, ale dowlókł się do ciebie! Zanim przeładowałeś broń, jego czarne zęby wbiły się w twoją twarz! Ostatnia świadoma myśl przeraziła cię jeszcze bardziej! Stałeś się kolejnym żywym trupem!

Try Again, [wróć do strony 04]



Do Hotwire będziesz musiał się przebić przez zawalone dechami drzwi. Po prostu je rozwal.



Gunner znajduje się pod silnym ostrzałem. Najpierw zlikwiduj snajperów.



Lekki czołg pozwoli zaoszczędzić cenną amunicję.



Ostatni etap to zniszczenie kilku Mobille Artillery.

Mission 6: Deadly Reunion

Cele:
I:
- **zlokalizuj Hotwire**
- **skontaktuj się z Gunnerem**
- **zlokalizuj Deadeye**
- **zlokalizuj Patcha**
- **wyeliminuj Black Hand**

II:
- **zabezpiecz town square**
- **eskortuj partyzantów**
- **skontaktuj się z uciekinierem**
- **wyeliminuj inżynierów**
- **uratuj Babushkę**

Zabij żołnierza na balkonie. Idź do Triangle Garden, mijając płonącą ciężarówkę i zabijając wszystkich przeciwników. Zniszcz lekki czołg Nod. Wejdź do budynku, by porozmawiać z Hotwire.

Wyjdź i przejdź na prawą stronę Triangle Garden, usuń APC i Nod buggy za pomocą wyrzutni rakietowej (rocket launcher). Kontynuuj marsz w dół drogi - wyeliminuj czołg ogniowy, który wyjedzie zza ciężarówek. Trzymaj się obranego kierunku, dojdziesz do town square, gdzie jest Gunner. Zabij wrogie jednostki, zniszcz czołg Nod. Pozbieraj broń, porozmawiaj z Gunnerem.

Wejdź do domku za town square, zbierz power-ups. Wespnij się po schodach na piętro - usuń przeciwników.

Znajdziesz się na drewnianym moście - zniszcz gun emplacement za pomocą wyrzutni. Idź po moście, zabijaj żołnierzy na balkonach. Przejmij kontrolę nad gun emplacement. Użyj tego do zabicia wrogich jednostek. Po prawej ujrzysz dwóch cywili.

Idź drogą na zachód, użyj wyrzutni do zniszczenia APC, a potem gun emplacement. Dojdź do końca alei - krocz do góry, w lewo, wejdź do domku. Porozmawiaj z cywilami na drugim piętrze. Poproszą cię o eskortę do pobliskiego roztrzaskanego helikoptera Nod. Wyjdź z domu, ujrzysz Mendozę, spróbuj go zastrzelić, zdąży uciec. Idź za cywilami.

Zniszcz czołg Nod, pomóż cywilom. Kontynuuj marsz drogą, dostaniesz instrukcję, by spotkać się z uciekinierem z zamku. Wejdź do domku koło lekkiego czołgu, idź na drugie piętro. Wyjrzyj przez okno i zniszcz buggy. Zabij dwóch Black Hand i zniszcz "Apacza" za pomocą mini-gun. Wyeliminuj (karabinem snajperskim) inżynierów Nod, którzy próbują uciec. Nie pozwól na to żadnemu z nich, bo nie ukończysz misji. Wyjdź z domu i wskocz do lekkiego czołgu (klawisz E).

Jedź prosto, aż ujrzysz schody prowadzące do domu po prawej. Zabij oficera Nod, zbierz przedmioty i porozmawiaj z cywilami oraz Initiate leżącym na sofie - zastrzel go. Wyjdź, oczyść teren, wsiądź do czołgu. Zniszcz Nod buggy i ciężarówkę tuż za nim.

Wejdź do hangaru po lewej, by uwolnić cywili zamkniętych w środku. Zabij wrogów, wskocz do czołgu i podążaj drogą. Zignoruj wojowników ostrzeliwujących czołg. Jedź, dopóki nie ujrzysz Fancy Inn, gdzie Deadeye jest oblężony.

Zniszcz Nod buggy, lekki czołg i dwa APC. Następnie wejdź do Fancy Inn, wespnij się na drugie piętro i porozmawiaj z Deadeye.

Wsiądź do czołgu, jedź w dół drogi. Zabij żołnierza Nod, przesiądź się do czołgu ogniowego. Jedź wzdłuż drogi, zniszcz APC. Zniszcz Nod buggy na końcu drogi. Wysiądź z czołgu, spróbuj zastrzelić Mendozę - znów uda mu się uciec. Kontynuuj marsz, aż ujrzysz katedrę. Idź prosto do końca i skręć w lewo. Wespnij się po schodach do budynku, gdzie Babushka, lider ruchu oporu, jest przesłuchiwany. Zabij przeciwników, porozmawiaj z Babushką.

Wejdź do katedry. Idź na drugie piętro porozmawiać z Patchem. Podejdź do okien i zniszcz działka samojezdne (wyrzutnią), a następnie dwa "Apacze" (za pomocą chain-gun). Misja ukończona!

Mission 8: Obelisk of Oppression

Cele:
I:
- **chroń członków drużyny**
- **ewakuuj Sydney**
- **unikaj Nuclear Strike**
- **eskortuj Hotwire do SAM site**
- **zniszcz SSM wyrzutnię**

II:
- **zniszcz instalację radarową**
- **uwolnij partyzantów**
- **zniszcz składy napalmu**
- **unieszkodliw obelisk**
- **zniszcz stealth tank**

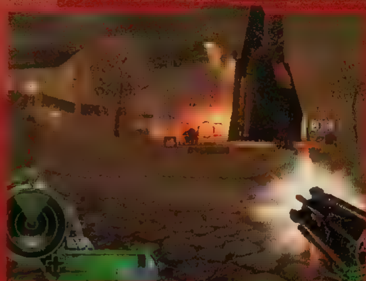
Podążaj za Dead 6, przy katedrze zniszcz gun emplacement, zabij żołnierzy. Skręć w lewo, użyj wieżyczki. Kontynuuj marsz w dół z Hotwire. Gdy dojdziesz do końca drogi zniszcz buggy. Skręć w prawo, zabij żołnierzy, unieszkodliw ciężarówkę. Idź dalej, wyeliminuj Nod buggy i dwa APC, blokujące drogę. Chroń Hotwire, oczyść teren z wrogich jednostek. Zbierz wszystkie [illegible] przedmioty.

Musisz zniszczyć wyrzutnię SSM. Krocz wzdłuż drogi, unieszkodliw Nod buggy i [illegible]. Użyj wyrzutni [illegible] lekki czołg. Idź do końca drogi.

Skręć w [illegible] zabij wszystkich. Trzymaj się kierunku, a następnie skręć w prawo. Dojdziesz do bramy prowadzącej do town square, wysadź buggy. Idź do town square, zabij każdego wroga i zniszcz dwa radary po prawej (wyrzutnią). Wciąż trzymaj się drogi, wyeliminuj lekki czołg. Dojdziesz do Triangle Garden, oczyść teren (włącznie z dwoma APC). Następnie wskocz do [illegible] hangaru i uwolnij członków ruchu oporu. Wejdź na cmentarz, na którym w [illegible] zostali złapani



Helikoptery Nod to najbardziej uciążliwi przeciwnicy w tej misji. Do strącania całych eskadr helikopterów najlepiej nadaje się Laser Rifle.



Przy obelisku Nod należy zniszczyć broniące go oddziały. Po zlikwidowaniu Surface-to-Surface Misjle Launcher misja zostaje ukończona.

Mission 7: The Grip of the Black Hand

Cele:

I:
- uzyskaj dostęp do komputera w pokoju wojny/obrad (war room)
- ewakuuj naukowców
- eskortuj Sydney
- wyeliminuj Mendozę

II:
- unieszkodliw alarm

III:
- uratuj partyzantów
- uratuj więźniów

Idź drogą i [illegible] flamethrower, oczyść teren z wrogów. Wejdź na wieżę, by zebrać amunicję i power-ups. Wyjrzyj przez okno, za pomocą wyrzutni zlikwiduj helikopter Nod. Wracaj [illegible] do zamku.

Trzymaj się prawej strony – skradaj się do drzwi [illegible]. Zastrzel [illegible] flamethrower wokół posągu Kaveshaw, w centrum parku. Wyeliminuj wrogów na dachu. [illegible], by [illegible] wrogów.

Otwórz mały hangar naprzeciw posągu i wypuść cywili. Wejdź do pomieszczenia [illegible] i skręć w prawo. Znajdź [illegible], otwórz kolejne drzwi wewnątrz. Znajdziesz tam [illegible] granatnik (grenade launcher). W tym pokoju znajdziesz też schody prowadzące do alarmu. Pozbądź się wrogów, zdetonuj C4, by unieszkodliwić alarm.

Cofnij się, ale trzymaj się drugiej strony, zabij wojowników Nod. Zniszcz kamerę w suficie. Wejdź do zamku, usuń żołnierzy, wespnij się po schodach na drugie piętro. Skręć w prawo i trzymaj się tej drogi. Wejdź do [illegible], przejdź krótki korytarz. Skręć w lewo – znów ujrzysz schody. Prowadzą do pokoju obrad. Wejdź tam, zniszcz kamerę. Przeprowadzisz holograficzną rozmowę z Kanem. Włam się do głównego komputera. Nagrodzi cię czerwoną kartą i [illegible] cannon.

Zejdź do balkonu [illegible]. [illegible] północnej części, znajdziesz schody. Zniszcz kamerę na klatce schodowej. Otwórz drzwi, zabij strzegących wejścia z czerwonym znakiem. Przejdź przez drzwi na lewo i jeszcze następne. Wyeliminuj żołnierzy i otwórz następne lewe drzwi.

Teraz porozmawiaj z więźniem z drugiej celi. W trzeciej jest [illegible], więc zabij go. Opuść więzienie i wejdź w drzwi na końcu korytarza. Pozbądź się przeciwników, wybierz lewe drzwi, weź dysk dodający nowe elementy do mapy. Wróć do jadalni. Podążaj za Sydney i ochraniaj ją. Musi przeżyć.

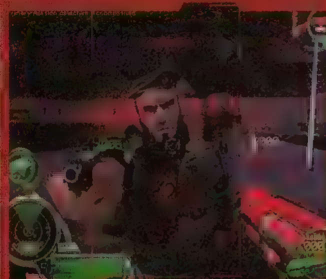
Będziesz musiał zmierzyć się z Mendozą – trik polega na tym, by biegać wokół niego strzelając w głowę chain gunem, aż umrze. Misja ukończona!



W bibliotece znajdziesz skrytkę za regałami z książkami. Uważaj jednak, ponieważ w środku zamontowane są działka.



Musisz włamać się do tego urządzenia. To główny komputer.



Ostatni etap misji to walka z Mendozą. Celuj w głowę z Chain Gun lub Lasera. To najlepsza broń w tym wypadku.

Mission 11: Tomorrow's Technology Today

Cele:

I:
- sabotuj Temple of Nod
- udostęp Southeastern Gate
- zdobądź Base Security Card
- unieszkodliw Power Plant
- udostęp Northwestern Gate
- unieszkodliw Construction Yard
- unieszkodliw Communications Center
- dostęp Northeastern Gate

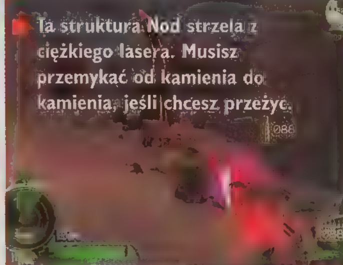
II:

- unieszkodliw Southern SAM Site
- wykończ Hand of Nod
- zniszcz Tiberium Refinery
- rozwal Tiberium Silos
- zniszcz Western SAM Sites
- rozwal Turrets

Cel trzeciorzędny:

- unieszkodliw Obelisk

Jedyna porada dotyczy wieżyczek strzelniczych. Nie próbuj ich podejść, tylko zniszcz je z dystansu za pomocą Rocketlauncherа.



Ta struktura Nod strzela z ciężkiego lasera. Musisz przemykać od kamienia do kamienia, jeśli chcesz przeżyć.

[illegible]: Zabij przeciwników, pozbieraj broń.

Poruszaj się po lewej stronie drogi. Zniszcz APC, zabij uciekających żołnierzy Nod. Gunner porzuci czołg – wskocz do niego i wykorzystaj do zniszczenia buggy, APC i czołgu ogniowego, a także do zabicia wrogów. Dojedziesz do mostu – wyeliminuj wszystkie pojazdy strzegące go. Przepraw się na drugą stronę mostu, podążaj dróżką na północny zachód. Niszcz wszystko, co stanie ci na drodze. Skręć w prawo do składów napalmu, [illegible] o dyskach.

Podążaj tą samą drogą, zabijając wrogów. Przy końcu trasy skręć w prawo, zobaczysz obelisk Nod w centrum parku. Wyeliminuj wszystko, co wrogie (m.in. [illegible] tank) za pomocą wyrzutni. Zniszcz obelisk, a potem wyrzutnię SSM – jeśli zabraknie ci rakiet, zdetonuj C4. Misja ukończona.

Po przejściu poprzednich misji, [illegible] ostatnie nie powinny sprawić kłopotów.

Mission 9: Evolution of Evil

Cele:

I:
- ucieknij z więzienia
- infiltruj badania (research facility)
- uwolnij naukowców

II:
- unieszkodliw helipad

III:
- unieszkodliw wykop (excavation)
- unieszkodliw centrum upraw

Będzie trochę łatwiej, jeśli nie stracisz zbyt szybko czołgu. Niszczy wszystko, co nawinie sie pod lufę. Nie stracisz wówczas własnej amunicji, pancerza i zdrowia. Później będzie jeszcze potrzebne.



Spotkasz za rogiem Nod Buggy. Uważaj na ogień z wieżyczek (lepiej zniszczyć je z racketlauchera).

Mission 10: All Brains, No Brawn

Cele:

I:
- ochrona dr Mobiusa
- zdobądź Power Suit
- eskortuj Mobiusa na zewnątrz
- eskortuj Mobiusa do GDI

II:
- przełam opór jednostek NOD

W tej misji jedynym problemem jest utrzymanie dr Mobiusa przy życiu. Staraj się zlikwidować wszystkich, którzy mogliby stanowić dla niego zagrożenie. Staraj się biec przed doktorkiem.



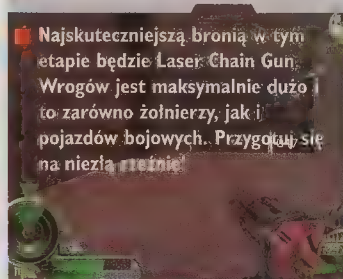
Przed zdobyciem bazy musisz zniszczyć chroniące ją wieżyczki.

Mission 12: Stomping on Holy Ground

Cele:

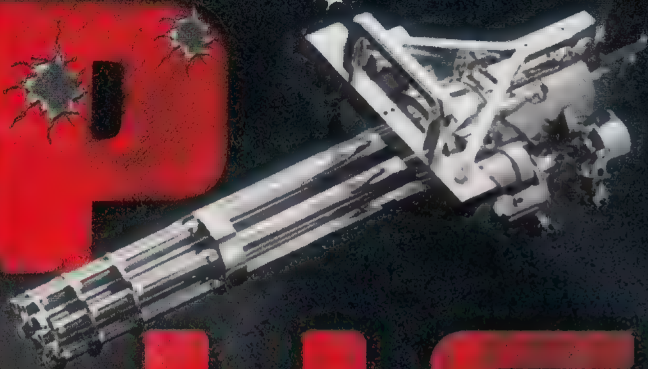
I:
- uratuj Sydney
- zabezpiecz Temple Bunker
- zabezpiecz Temple Power Core
- eskortuj dr Sydney Mobius

Dr Sydney Mobius znajduje się głęboko w Temple of Nod (Świątyni Nod). Pod koniec misji będziesz musiał unieszkodliwić Nuclear Missle. To właśnie Sydney tego dokona pod twoją opieką. Kiedy to się stanie, cele misji zostaną wypełnione. Pozostanie jeszcze pogadać chwile z Dr Sydney i do domu. Koniec gry!



Najskuteczniejszą bronią w tym etapie będzie Laser Chain Gun. Wrogów jest maksymalnie dużo i to zarówno żołnierzy, jak i pojazdów bojowych. Przygotuj się na niezłą rzeźnię!

FPP PLUS



Elo! Nie chcę być nadmiernie przesądny, ale aktualny numer FPP Plusa jest trzynasty z kolei. Mam nadzieję, że liczba ta nie przypadnie do gustu chochlikowi drukarskiemu i że kącik nie będzie pełen buraków. Z drugiej strony, daje mi to pewien komfort. Jeśli coś będzie z kącikiem nie tak, zawsze będę mógł zrzucić winę na numer, jakim jest opatrzony. ;)))

Newsy

[illegible]cjalna strona DN: MP
[illegible]

[illegible]y U2 i UT2!
[illegible]

[illegible]en Shield
[illegible]

C&C: Renegade w sklepach
[illegible]

[illegible] gore[illegible]
[illegible]

[illegible] Recon: DS
[illegible]

Oblicza wojny

W grze Medal of Honor nie ujrzymy nawet jednej kropli krwi. Jednak ta "bezkrwawość" ani trochę nie przeszkodziła jej autorom w ukazaniu okrucieństwa wojny. Świetnym na to przykładem jest misja rozgrywana na plaży Ohama, która wywarła niesamowite wrażenie właściwie na każdej osobie grającej w MoH: AA. Ja przeżyłem ją następująco.

Misja zaczyna się od dopłynięcia żołnierzy na brzeg plaży. Jednak nawet na tym etapie nie wszystkim dopisało szczęście. Ku mojemu zdziwieniu, jeszcze przed dotarciem do brzegu jedna z barek płynących po mojej lewej stronie wyleciała w powietrze. Już ten widok dał mi dużo do myślenia. Na szczęście moja barka dotarła do brzegu, opadł przedni właz i... doznałem kolejnego szoku! Czterech pierwszych żołnierzy padło od gradu kul! Widząc to, w pierwszej chwili osłupiałem. Na szczęście szybko doszedłem do siebie, pospiesznie wskoczyłem do wody i schroniłem się za najbliższą fortyfikacją. Udało się, teraz mogłem się przez chwilę rozejrzeć. Jednak scena rozgrywająca się wokół mnie była naprawdę przerażająca. Z ciężkich karabinów maszynowych, umieszczonych w dwóch wysokich bunkrach sypały się nieprzerwanie kilogramy kul. Wkoło mnie raz przy razie padali niczym muchy potraktowane jakimś świństwem



Szaleńczy bieg do ściany bunkra, ale co dalej?



Walka nie zdążyła się jeszcze na dobre rozpocząć, a już...

MINIANKIETA

Wyniki

Z przyjemnością informuję, że w skali od 1 do 6 oceniliście FPP MegaZin nr 2 na 5! W takiej sytuacji nie pozostaje mi nic innego, jak zaprosić was na stronę FPP Plusa (http://fpp.actionplus.com.pl), na której to powinien być już dostępny czwarty numer FPP MegaZinu - i życzyć miłej lektury!

Pytanie

Pamiętacie zapowiedź nadchodzących FPP-ków, zamieszczoną w kwietniowym numerze FPP Plusa? Dzisiejsze pytanie jest związane z tym artykułem, a brzmi następująco:

Jak często w FPP Plusie powinna pojawiać się zapowiedź nadchodzących FPP-ków?

a) wcale
b) raz w roku
c) co pół roku
d) jak najczęściej

Odpowiedzi należy przesyłać na mój e-mail w listach z tematem "miniankieta maj" do 14 maja.

Deathmach #2

Drugą edycję FPP Plusowego Deathmachu uważam za otwartą! Przypominam, że pierwsze miejsce w edycji pierwszej zajął Hector, w zamian za co otrzymał grę Serious Sam i roczną prenumeratę FPP Plusa. Miejsce drugie zajął mr_blood, a trzecie DarthSider. Obaj panowie zostali nagrodzeni egzemplarzem gry Serious Sam.

A teraz czas na dzisiejsze punkty. Za stworzenie nowego layoutu strony FPP Plusa punktuje KUbIN (+3). Ponadto za wzięcie udziału w powstaniu FPP MegaZina nr 3 punktują: DarthSider (+9 fragów), Hector (+4 fragi), Lou (+4 fragi), Stiff (+4 fragi), grzEs (+2 fragi), Luk86 (+1 frag) i ViruS (+1 frag).

A oto aktualna tabela drugiej edycji Deathmachu:
1. DerthSider - 9 fragów
2. Hector, Lou i Stiff - po 4 fragi
5. KUbIN - 3 fragi
6. grzEs - 2 fragi
7. Luk86 i ViruS - po 1 fragu

w aerozolu kolejni żołnierze. Dodatkowo sytuację pogarszały siejące zniszczeni pociski moździerzowe. Bardzo szybko zdałem sobie sprawę, iż w takich warunkach nie tylko umiejętności się liczą.

Ale nie mogłem przecież ciągle się kryć, do wykonania miałem bardzo ważną misję! Zacząłem biegać od jednej fortyfikacji do drugiej. Przy którymś "przeskoku" dostałem


Medyk jest na plaży Ohama wręcz błogosławieństwem!

Na szczęście stało się to w pobliżu medyka, który - udzielając mi pierwszej pomocy - pozwolił brnąć dalej w drodze po zwycięstwo. W końcu dotarłem do zasieków. Jak się okazało, zostałem wyznaczony do przyniesienia ładunków, dzięki którym będzie można je wysadzić. Jednak był mały problem - znajdowały się one na ostrzeliwanym polu! Ale rozkaz to rozkaz. Zerwałem się z miejsca, chwyciłem ładunki i pospiesznie wróciłem na miejsce. Udało

Top FPP ▶▶▶

Tak oto przedstawia się lista Top FPP utworzona na podstawie głosów z ostatnich trzech miesięcy:

1. Unreal Tournament - 48 punktów
2. Quake 3 Arena - 33 punkty
3. Return To Castle Wolfenstein - 23 punkty
4. Red Faction - 21 punktów
5. Alien vs. Predator i Alien vs. Predator 2 - po 13 punktów
7. Half-Life - 12 punktów
8. Quake 2 - 11 punktów
9. Counter Strike - 7 punktów
10. No One Lives Forever i Quake - po 6 punktów

Nie podoba ci się, że twoja ulubiona gra nie znajduje się na pierwszym miejscu? Po prostu zagłosuj! Głosy majowe można wysyłać na mój e-mail w listach z tematem "Top FPP maj" od 15 kwietnia do 14 maja. Przypominam, że maksymalnie można podać trzy gry.

się! Sam nie wiem, jakim cudem, ale ciągle żyłem.

Dzięki mojemu poświęceniu zasieki wysadzono. To dodało mi nieco otuchy. Wszyscy żołnierze zerwali się do biegu - ja również. Biegłem przed siebie na oślep. Gdy dotarłem do ściany bunkra, odwróciłem się... i to, co ujrzałem, ścięło mnie z nóg. Wszyscy biegnący za mną żołnierze padali kolejno jeden przy drugim. Ten szaleńczy bieg przeżyłem tylko ja i trójka stojących obok mnie żołnierzy. Co więcej, to nie był jeszcze koniec tego piekła.

Teraz jakimś cudem ktoś z nas musiał przedostać się do środka bunkra. Pierwszej dwójce żołnierzy nie udało się sprostać zadaniu - polegli. Gdy zobaczyłem, jak giną, ogarnęła mnie niesamowita złość. Odczekałem chwilę i ruszyłem naprzód. Nie zdołał mnie powstrzymać nawet znajdujący się w okopach i obsługujący ciężki karabin maszynowym żołnierz. Wychyliłem się zza rogu i zdjąłem go celną serią, zanim jeszcze zdążył połapać się w sytuacji i pociągnąć za spust. Co ciekawe, dalej poszło mi nad wyraz łatwo. Kierowany uczuciem złości i chęcią zemsty wpadałem do następnych pomieszczeń, odsyłając na tamten świat kolejnych wrogów. Najwięcej naboi poświęciłem na tych, którzy obsługiwali karabiny maszynowe siejące niewyobrażalne zniszczenie na plaży. Co więcej, ludzi z drugiego bunkra zabiłem właśnie z takiego karabinu.

Bunkry zostały zdobyte - cel misji wykonany, jednak czy oznacza to, że odniosłem zwycięstwo? Patrząc na plażę widziałem mnóstwo ciał zabitych kompanów. Widok ten nie pozwolił mi cieszyć się z wykonania celów misji... Bo sukcesem takiego przebiegu sytuacji nazwać na pewno nie można!

SLip e-mail: slip@actionplus.com.pl

Newsy

dołączone narzędzia służące edytowaniu gry. Jeśli ich obsługa nie będzie zbyt trudna, powinny one znacznie zwiększyć jego atrakcyjność.

SWAT: Urban Justice
Gra SWAT: Urban Justice (najnowszy taktyczny shooter Sierry) będzie oferowała 16 misji. Dość ciekawą nowinką jest to, że jeśli uda nam się zdobyć krótkofalówkę terrorysty, będziemy mogli na bieżąco poznawać, a nawet przewidywać posunięcia przeciwników. Gra ma się pojawić we wrześniu.

Codname: Outbreak PL
Za cenę 49 zł można już kupić spolszczoną wersję shootera Codname: Outbrake.

OF: Resistance
Codemasters planuje wydać dodatek do Operation Flashpoint o nazwie Resistance, który zawierać ma kilkanaście misji rozgrywanych na wyspie Nogov. W sprzedaży dodatek ten pojawi się najprawdopodobniej w lecie tego roku.

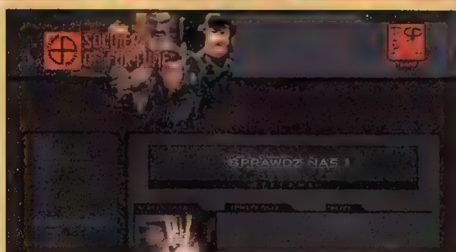
Ghost Recon na półkach
Gra Ghost Recon znajduje się już na półkach polskich sklepów. Jej polskim wydawcą jest firma Play-It, a nabyć ją można w cenie 99 zł.

Kiedy QuakeCon 2002?
W dniach od 15 do 18 sierpnia bieżącego roku odbędzie się turniej QuakeCon 2002. Uczestnicy będą walczyć w kategoriach Quake 3 Arena i Returne To Castle Wolfenstein.

Halo dla Japończyków
Microsoft poinformował, że pecetowa wersja gry Halo będzie dostępna w Japonii już od 25 kwietnia. Japończycy to dopiero mają szczęście... :)

Dodatek do AvP2
Serwis PlanetAvP twierdzi, że przygotowywany jest dodatek do drugiej części AvP. Na razie nie wiadomo jednak, co ma oferować, ani kiedy trafi w ręce graczy.

▸Pozwól na stronę


Od lutego pod tym adresem możemy znaleźć stronę sof.fpp.pl, wchodzącą w skład FPP.PL, która uznana została za oficjalną polską stronę gry Soldier of Fortune.

http://www.sof.org.pl

Co warto zassać z Sieci...

Demo gry Mobile Forces - http://www.homelanfed.com/downloads/mobileforces.php
Pach do AvP2 (1.0.9.5) - ftp://ftp1.sierra.com/pub/patches/pc/avp2_en_095.exe
Filmik z CS:CZ - http://www.pcgames.de/index.cfm?article_ID=34678&menu=010101
Patch do C&C: Renegade (1.015) - ftp://ftp.westwood.com/pub/renegade/updates/Renegade_1015_English.exe)
Patch do Operation Flashpoint (1.45) - http://www.flashpoint1985.com/download/patches_45.html
Filmik z Global Operations - ftp://ftp.ea.com/pub/ea/pr/globalops_argentina.wmv
Patch do dema C&C: Renegade - http://www.fileplanet.com/index.asp?file=85056
Demo C&C: Renegade - http://www.gry-online.pl/S030.asp?ID=1236
Filmik z SoFII - http://pc.ign.com/articles/324/324747p1.html)

Gospoda RPG

Dwa oblicza c-RPG

Gry cRPG podzielić można na dwa rodzaje. Jeden to gry nazywane potocznie Action RPG, czyli tytułu, takie jak Diablo, Nox, Icewind Dale, Baldurs Gate i inne. Do drugiej natomiast - konserwatywnej bądź oldschoolowej części zaliczyć można pozycje, takie jak seria Might and Magic, Wizards & Wariors i aktualne ostatnio Wizardy.

Przejdźmy zatem do sedna problemu i charakterystyki obu rodzajów cRPG. Action RPG - jak sama nazwa mówi - stawia nacisk na akcję. Sprowadza się to do tego, iż większość punktów doświadczenia (jak nie wszystkie) dostajemy za pacyfikację mniej lub bardziej rozszalałej hordy przeciwników. Tego typu cRPG konstruowane są tak, aby przyjemność z gry (mordowania) była efektem coraz to lepszego uzbrojenia oraz bardziej widowiskowych czarów. Niezawodnym sposobem sprawdzenia na pierwszy



Planescape i Gothic - dwie z najlepszych gier na rynku.



rzut oka, do jakiej grupy zalicza się dana gra, jest graficzny sposób przedstawiania świata. Wszystkie wymienione wyżej action RPG ukazują nam świat w rzucie izometrycznym. Jest to najlepszy sposób na to, żeby w jak najbardziej widowiskowy sposób przedstawić pole walki, a gdy drużyna zdobywa nowe uzbrojenie, od razu przekłada się to na zmianę jej wyglądu.

Ustaliliśmy już, że największy nacisk w action RPG twórcy kładą na hektolitry wylanej krwi, ale że równowaga w przyrodzie zawsze musi być, cierpią na tym inne kwestie, jakimi w tym przypadku są: fabuła i parametry postaci. Fabuła w action RPG ma nas prowadzić od miejsca A do miejsca B, przy czym większość questów ogranicza się do zabijania wszystkiego, co się rusza. Kolejną kwestią, notorycznie traktowaną po macoszemu, są karty umiejętności. Tu oczywiście wszystko sprowadza się do jednego - doskonalenia umiejętności wysyłania przeciwników na tamten świat. Diablo 2 ma całe drzewka skilli, które wyglądają niesamowicie widowiskowo, a sprowadzają się do jednego. W Baldurs Gate jest identycznie. Zastosowano w nim motorykę systemu AD&D, która niestety głównie sprowadza się do walki. Generalnie takiego typu gry są kierowane do graczy, którzy jak najmniejszym kosztem zaangażowania szarych komórek chcą się jak najlepiej zabawić w poszukiwacza przygód.

Drugą grupę cRPG tworzą oldschoolowe pozycje typu Might and Magic, Wizardy lub Wizards & Wariors. Są to gry robione dla dość specyficznego, niekiedy bardzo sentymentalnego grona starszych osób, gdyż historia sagi Might & Magic, jak i Wizardy ciągnie się już przez naście lat. Główną cechą tych cRPG jest również widok. Tu sprawa jest równie prosta jak w Action RPG, z tym wyjątkiem, że rzut izometryczny zamieniono na first person perspective. Moim zdaniem - jest to anachronizm, gdyż pierwsze cRPG z tego rodzaju były robione tylko dla tego w tym rzucie, że ich akcja toczyła się w 99% przypadków w podziemiach, a nie ma nic prostszego, jak ograniczyć widok dwoma ścianami, sufitem oraz podłogą. Jeśli już mówimy o grafice - niestety tu jest różnie, ze wskazaniem na gorzej, chodź ostatnio, głównie dzięki Wizards & Wariors i Wizardy8 poprzeczka dla grafiki znacznie się podniosła.

No, skoro mowa o minusach, znaczy, że są i plusy. Tu również odzywają się wpływy przeszłości i co ważniejsze - te dobre. Fabuła to niewątpliwy plus. Dla mnie dobra fabuła, to fabuła subtelnie dozowana. Jak w dobrym kryminale. Na początku jest tylko kilka faktów luźno z sobą powiązanych, które z biegiem czasu układają się w sensowną, czasami zgoła inną, niż wydawało nam się na początku, całość. Wciągająca fabuła może sprawić, że nawet bardzo przeciętne graficznie Might & Magic 7 jest ciekawe. Byłbym zapomniał o jeszcze jednym elemencie bezpośrednio powiązanym ze starymi cRPG - których akcja rozgrywała się w podziemiach. Były to zagadki. Przeważnie całkiem skomplikowane. Wiadomo, cztery ściany mogą znudzić, więc trzeba było czymś gracza zająć. Stąd właśnie wzięły się kombinacje różnorakich przycisków i zapadni. Refleksja nasuwa się sama. Oba wyżej wymienione typy gier, mimo iż mieszczą się pod jednym szyldem cRPG, znacznie się od siebie różnią, tworząc dwa oddzielne nurty. Co więcej, przeznaczone dla zgoła innego grona odbiorców, którzy niekoniecznie przychylnie patrzą na drugą grupę. Na szczęście od czasu do czasu pojawiają się tytuły, które jednoczą brać RPG-ową. Mają one elementy obu typów. Przede wszystkim dobrą grafikę i bardzo interesującą fabułę, podpartą dość szeroką możliwością kształtowania postaci gracza. Fallout, Planescape: Torment, Final Fantasy VII czy chociażby ostatnio Gothic, są świetnymi przykładami. Wydaje się zatem sensownym stwierdzenie, że dobre cRPG musi zawierać trochę z action RPG i oldscholowego dungeonowca. I właśnie takich gier życzę wam i sobie w przyszłości.

Joandil

VALKIRIA DONOSI

http://www.valkiria.pl

Już niebawem do sklepów zawita najnowsze dziecko wydawnictwa Mag. Tym razem będzie to polskie wydanie Hell on Earth, czyli Deadlands w postnuklearnym świecie.

Pojawiła się polska gra karciana Thorgal, która powstała na podstawie komiksów o tym samym tytule. Oczywiście wszystkie ilustracje pochodzą z wydanych u nas zeszytów. Gra wygląda bardzo ładnie. Zapowiada się na niezły hit. Wydawcą karcianki jest Egmont.



Przypominamy, że kolejny Polcon, czyli ogólnopolski konwent miłośników Fantastyki, odbędzie się w Krakowie w dniach od 29 sierpnia do 1 września 2002. Wszystkie znaki na niebie i ziemi wskazują, że będzie to najlepsza impreza tego typu w 2002 roku. Gorąco zachęcamy do uczestnictwa! Więcej na temat konwentu znajdziecie pod tym adresem: http://polcon.fandom.art.pl.

W maju pod Warszawą odbędzie się kolejny już zjazd miłośników szlacheckiej gry fabularnej "Dzikie Pola". Impreza obfitować będzie w liczne atrakcje (m.in. pieczenie świniaka, pojedynki i oczywiście grę terenową). Więcej na ten temat znajdziecie pod tym adresem: http://www.DzikiePola.com.

W lecie ma pojawić się w sklepach polskie wydanie Dungeons & Dragons. Firma ISA z Warszawy zapowiada, że zlokalizowana wersja ma mieć podobną cenę i identyczny wygląd. Szczegóły znajdziecie na oficjalnej stronie wydawnictwa: http://www.isa.pl.

Pod koniec czerwca wydawnictwo Portal zaprasza nas do Gliwic na kolejny już konwent Dracool. Można spodziewać się świetnej zabawy.

W Centrum Handlowo-Rozrywkowym Kraków Plaza przy al. Pokoju 44 otwarty został pierwszy multimedialny bunkier pod szyldem "Valkiria.Net". Gorąco zachęcamy wszystkich do odwiedzin! W środku znajdziecie sprzęt komputerowy, gry PC, fabularne, karciane, bitewne, figurki, puzzle, książki, filmy DVD i VHS. Wszystko to po wyjątkowo atrakcyjnych cenach.

Na koniec tego roku wydawnictwo Portal planuje przygotować zupełnie nową grę fabularną pt. Monastyr, która przypominać będzie klimatem Warhammera.

Speed Plus



nr 3/2002 (3) Maj 2002

Witka! Właśnie macie przed sobą trzeci numer Speed Plusa. Oprócz standardowych elementów możecie zauważyć w nim coś nowego - pierwsze notowanie listy Top Speed - stworzone je na podstawie marcowych głosów. Oki, to tyle tytułem wstępu - zapraszam do lektury...

Top Speed

Przed wami pierwsze notowanie listy Top Speed:
1. Colin McRea Rally 2
2. Need For Speed: Porsche i Rally Trophy
4. Gran Turismo 3 i Offroad
6. World Rally Championship i GTA 3

Głosy majowe można przesyłać na moj e-mail w wiadomościach z tematem "Top Speed maj" od 15 kwietnia to 14 maja. Pamiętajcie, że maksymalnie można podać trzy gry, z których pierwsza otrzyma trzy punkty, druga dwa a trzecia jeden.

Newsy

Total Immersion Racing
Jak twierdzi firma Empire Interactive wyścigi o nazwie Total Immersion Racing mają być wydane zarówno na pecet, jak i na PlayStation 2 oraz XBox. Wydanie gry zapowiadane jest na trzeci kwartał bieżącego roku. Gracz będzie się mógł w niej wcielić w kierowcę rozpoczynającego karierę rajdową. Największym plusem gry ma być niesamowicie wysokie AI kierowców kierowanych przez komputer. Każdy z nich ma charakteryzować się własną osobowością, a tym samym odmiennym stylem jazdy.

RalliSport Challenge w sklepach
Od 7 marca w Stanach Zjednoczonych a od 14 w Europie dostępna jest w sprzedaży gra RalliSport Challenge. Zawiera ona około trzydziestu samochodów podzielonych na cztery klasy, którymi można się ścigać po czterdziestu dziewięciu trasach.

Wyścigi na GBA
W sprzedaży dostępne są już wyścigi motocyklowe Moto GP w wersji na konsolę GameBoy Advance. Gra zawiera 16 tras (początkowo mówiło się, że będzie zawierała zaledwie 10), cztery tryby gry jednoosobowej (quick race, time attack, tournament oraz grand prix) i tryb multi, w którym zmierzyć się może ze sobą do czterech graczy jednocześnie.

Rally Championship na GameCube
SCI poinformował, że w 2003 roku zostanie wydana gra Rally Championship w wersji na konsolę GameCube. W wyścigach tych będziemy mogli usiąść za kierownicą 29 pojazdów z realistycznym systemem uszkodzeń wpływających na ich prowadzenie.

EVO 2 na jabłuszko
Firma Aspyr Media poinformowała, że prace nad przeniesieniem gry 4x4 EVO 2 na Mac zostały ukończone. Najprawdopodobniej w momencie gdy to czytacie, gra dostępna jest już w sprzedaży.

Wyścigi na silniku FPP?

W kwietniowym numerze FPP Plusa mieliście możliwość poczytać o wspaniale zapowiadającym się polskim FPP-ku - Chrome. Właśnie na bazie silnika tej gry powstają wyścigi o nazwie Xpand Rally. Zwarzywszy na nieprzeciętne możliwości engine'u Chrome'a, można łatwo wywnioskować, że przynajmniej pod względem graficznym gra będzie naprawdę imponująca. Xpand Rally ma oferować 36 tras, w trakcie przemierzania których napotkamy na różne stany pogody. Dość ciekawie zapowiada się także możliwość montowania różnego rodzaju ulepszeń do pojazdów. Niestety na razie nie jest znana nawet przybliżona data wydania Xpand Rally.



Nie tylko Championships

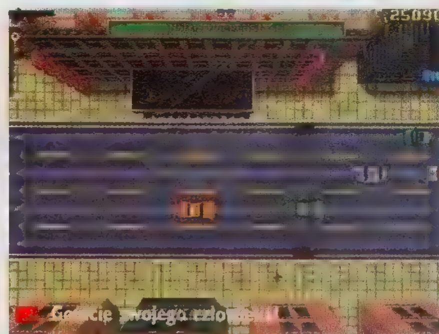
Typowa gra wyścigowa - udostępnia pewną liczbę samochodów i tras. Do tego dochodzi możliwość pogrania w tryby gry, takie jak pojedynczy wyścig, time attack czy mistrzostwa, z których największą popularnością cieszy się ten ostatni. Jednak od tej, bądź co bądź, monotonnej reguły istnieją na szczęście wyjątki...

Jednym z nich jest tryb factory driver w grze Need For Speed: Porsche, w którym to wcielamy się w młodego kierowcę rozpoczynającego karierę w fabrycznym teamie Porsche. Na jego monotonność narzekać nie można. Rozmaite próby na placu pozwalają "pobawić się" samochodem, natomiast misje, w których należy pokonać daną trasę w ściśle określonym czasie - jeżdżąc w ruchu ulicznym i z policją na karku - zadowolą maniaków prędkości. Jednak różnorodność zadań nie jest - moim zdaniem - jedynym plusem tego trybu. Dość istotne jest także to, że poszczególne misje są powiązane i opowiadają nam historię kierowcy fabrycznego, który zapragnął wspiąć się na najwyższy szczebel kariery.

To, że żaden gatunek gier nie może zatrzymać się w rozwoju, jest rzeczą oczywistą. Podobnie jest z wszelkiego


Na pewno nie dam ci się zatrzymać!

rodzaju ścigałkami. Co więcej, postęp w oprawie audio-wizualnej raczej nie wystarczy. Lekarstwem na to może okazać się dodanie do gry - w której możemy poszaleć jakimś pojazdem - fabuły, jak miało to miejsce chociażby w grze Driver, legendarnym GTA czy w przypadku opisanego powyżej trybu factory driver.
Co więcej, na przykładzie gry GTA widać, że dość łatwo można obejść liniowość fabuły. To od gracza zależy, czy wykona dane zadanie, czy nie. Co prawda: w GTA wybór



Gońcie swojego człowieka!

misji odbywał się w gruncie rzeczy losowo, ale i tak jest to lepsze rozwiązanie niż to znane z Need For Speed: Porsche, w którym to w trybie factory driver musimy pokonać wszystkie misje w narzuconej nam kolejności. Nieliniową fabułę (choć może w mniejszym stopniu niż GTA) ma także Driver. Jednak czy opatrywanie ścigałek fabułą z prawdziwego zdarzenia przyjmie się? No cóż... Pozostaje tylko poczekać, ale moim zdaniem - producenci gier nie mogą nie zauważyć korzyści płynących z umieszczenia w ich wyścigach historii, która będzie dodatkowo motywować gracza i urozmaicać grę.

SLip e-mail: slip@actionplus.com.pl



The Wachowski Brothers



Zanim szersza publiczność kinowa poznała nazwisko Wachowskich, twórcy pracowali nad komiksami dla wydawnictwa Marvel Comics (m.in. "X-Men"). W 1995 r. napisali scenariusz filmu "Zabójcy" wyreżyserowanego przez Richarda Donnera i mówiącego o parze płatnych morderców, którzy wzajemnie na siebie "polują" (Antonio Banderas oraz Sylvester Stallone). Tekst został przerobiony przez scenarzystę z wytwórni Warner Bros. i ostatecznie produkcja nie cieszyła się zbytnią popularnością, a przez krytykę została oceniona chłodno.

Inaczej stało się z kolejnym projektem braci - "Bound" (1996, w Polsce znany jako "Brudny szmal"). Wachowscy zadebiutowali nim jako duet reżysersko-producencki. Film, którym rozpoczęli współpracę z operatorem Billem Popem, utrzymany w stylistyce kina czarnego i opowieści gangsterskich przyniósł im uznanie, aczkolwiek jeszcze nie sławę. Tę ostatnią zyskali dzięki produkcji "Matrix", łączącej elementy kina akcji z treścią odwołującą się do literatury i filmów science-fiction oraz cyberpunkowych.

Matrix Revisited

Matrix, fantastyczna wizja, w której rzeczywistość splata się z obrazem w wirtualnym lustrze, zostanie ponownie wydany na DVD. Dla fanów filmu jest to na pewno spore zaskoczenie, bowiem wersja na płycie DVD pojawiła się już dwa lata temu. Kolekcjonerzy będą jednak mile zaskoczeni. Oprócz filmu na płytce znajdzie się kilka bardzo atrakcyjnych dodatków.

Nie ma chyba nikogo, kto nie zderzył się z przerażającą wizją braci Wachowskich. Wszechobecna matryca, korzystająca z milionów istnień ludzkich, które są niczym innym jak tanim źródłem energii, to obraz, który działa na wyobraźnię przede wszystkim dlatego, że nie możemy mu w 100% zaprzeczyć. Dodając do tego niesamowitą sprawność realizatorską i powalające efekty specjalne, film Wachowskich był po prostu skazany na sukces. Pozostawił też pewien niedosyt, który na pewno służy realizowanej właśnie drugiej części filmu.

Na płycie "The Matrix Revisited" znajdziemy reportaż "What is to come?" - poświęcony drugiej części "Matrixa". Jest też interesująca zapowiedź animowanej wersji filmu - "What Is Animatrix?". Zdradzę tylko, że w filmie tym będzie opowiedziana historia, która wydarzyła się przed pojawieniem się Neo. Poza tym znajdziemy również zapowiedź nowego serwisu internetowego - What Is The Matrix.com, a ponadto "The True Followers" - wywiady z wielbicielami filmu, "The Dance Of The Master" - o choreografii,"The Bathroom Fight And Wet Wall" - dekonstrukcja sceny, "But Wait, There's More" - zmontowany z niepublikowanych ujęć klip muzyczny. Płyta zawierać ma w sumie 188 minut ukrytej muzyki (!) oraz siedem minut materiału wideo, a także dodatki DVD-ROM.

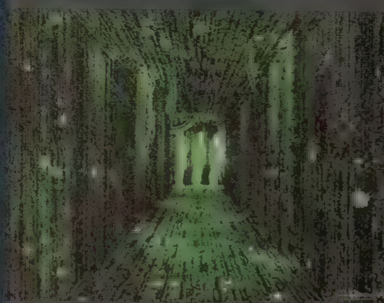
Jak widać, Warner Bros. przygotował bogaty i interesujący pakiet. Warto również nadmienić, że płytę "The Matrix Revisited" będzie można zakupić osobno lub w komplecie z filmem!

Ania Budyń

KONKURS KONKURS

Wejdź w Matrix po raz drugi!

KONKURS KONKURS KONKURS



Z okazji polskiej premiery zestawu DVD Matrix Revisited, będącego niezwykle łakomym kąskiem dla fanów filmu, wraz z firmą Warner, dystrybutorem "Matrixa", przygotowaliśmy dla was konkurs. Można w nim wygrać 5 zestawów DVD z "Matrix Revisited" oraz 10 kaset VHS z Matrix.

By wziąć udział w konkursie wystarczy odpowiedzieć na jedno, proste pytanie.

Czym jest "Matrix"?

Najciekawsze odpowiedzi nagrodzimy. Na zgłoszenia czekamy do 15.V.2002

Matrix 2!

Sequel trafi do amerykańskich kin w maju 2003 roku. Fabuła jest oczywiście trzymana w ścisłej tajemnicy. Wiadomo prawie na pewno, że akcja filmu również będzie toczyć się na Zionie. Ciekawostką jest również to, że po "Matrix Reloaded" do kin trafi też "The Matrix Revolutions", który wyjaśni tajemnice przedstawione w poprzednim filmie. W "The Matrix Reloaded" grała również znana piosenkarka soulowa - Aaliyah, która tragicznie zginęła w katastrofie lotniczej. Nie wiadomo, czy sceny z jej udziałem (Zee) wejdą do filmu. Aaliyah nie jest zresztą ostatnią osobą, której niespodziewana śmierć przerwała zdjęcia do "Matrixa". Również Wyrocznia, czyli Gloria Foster, zmarła w trakcie kręcenia filmu. Czyżby fatum?



Tytuł: **The Matrix Reloaded**
Reżyseria: **Andy Wachowski, Larry Wachowski**
Scenariusz: **Andy Wachowski, Larry Wachowski**
Obsada: **Keanu Reeves, Laurence Fishburne, Carrie-Anne Moss, Hugo Weaving, Monica Belluci, Daniel Bernhardt, Jada Pinkett Smith, Matt McColm, Harold Perrineau Jr., Harry Lennex, Stuart Wells**
Dystrybucja: **Warner Bros.**
Premiera: **maj 2003**

str.60!

W tym wydaniu str. 60 dwa listy o dziale Bit bomba, jak zwykle nowy pomysł na supergrę oraz Bit bomba - tym razem ta klasyczna, największa i najbardziej znana. Zatem zapnijcie pasy, siądźcie wygodnie - zaczynamy!

Cze!
Fajny mieliście pomysł z tą Bit bombą! Przecież wiadomo, że większość graczy przez duże "G" to mężczyźni, a mężczyźni lubią popatrzeć na babeczki. Szczególnie wtedy, kiedy są one związane z ich ulubionymi grami komputerowymi, czyli najlepszym sposobem spędzania wolnego czasu na świecie. No, poza babeczkami oczywiście. Tak trzymać. Może następną dacie tę dziewczynę z mieczem z Heavy Metal?

Fredro

Witam!
Wiem, że większość czytelników czasopism komputerowych, szczególnie tych poświęconych grom, to przedstawiciele płci brzydkiej. OK, rozumiem, ale z tą Bit bombą to już przesadziliście. Przecież istota kobiecości nie sprowadza się do minispódniczki, wielkiego biustu i głupkowatego uśmieszku, prawda? No, chyba że o tym nie wiecie. Przecież gracze to 100% mężczyźni. A tacy są najgorsi.

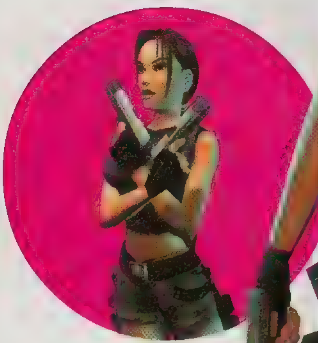
Femi

Od redakcji:
I co wy na to? W tym numerze Bit Bomba jeszcze jest, ale czy będzie w następnym? To zależy tylko od was. Piszcie, czy zgadzacie się z Fredrem, czy z Femi - najciekawsze głosy w tej polemice nagrodzimy grami komputerowymi.

Bit bomba

Lara Croft

Zawód: poszukiwaczka skarbów
Gdzie ją można zobaczyć: Tomb Raider: The Angel Of Darkness
Nowa część przygód Lary Croft już niedługo. Z tej okazji kilka ujęć tej największej femme fatale wirtualnego świata. Jak widzicie, w nowym wcieleniu Lara jest równie tajemnicza i mroczna jak tytuł najnowszej gry z jej udziałem. Dziewczyna dla fanów mocnych wrażeń.





Co za pomysł!

W końcu się postaraliście - listów z pomysłami gier było naprawdę dużo. Wiele nowatorskich, wiele w kreatywny sposób traktujących patenty znane już z innych, bardziej znanych tytułów. Szczególnie urzekł nas pomysł Łukasza z Łodzi - szkoda, że jednak nie rozwinął on jej potencjalnego ekologicznego przesłania.

Pomysł:



Gra nazywałaby się Przetrwanie. Byłoby to RPG. Wcielalibyśmy się w jedno z kilku do wyboru zwierząt. Każde ma swoje plusy i minusy, np. krokodyl dobrze poluje w wodzie, a już na lądzie jest wolny. Ale można by to zwierzę nauczyć szybciej poruszać się na lądzie poprzez polowanie. Każde zwierzę występuje w łańcuchu pokarmowym, tak więc może być przez kogoś zjedzone. Celem gry byłoby tytułowe przetrwanie w świecie przyrody. Na początku mielibyśmy do wyboru sześć zwierząt (po dwóch przedstawicieli: z wody, lądu, powietrza, np. rekin, makrela, tygrys, antylopa, orzeł, ważka). Każde z nich jest przez kogoś lub coś zagrożone (rekina ludzie mogą zabić w ochronie własnej, makrele ludzie mogą zjeść, tygrysa zabić dla cennego futra, antylopa może być zjedzona np. przez geparda itp.). W czasie gry każde zwierzę powinno uważać na kłusowników. Każde miałoby określony czas życia, po którym umierałoby ze starości (czas ten dla tygrysa trwałby w świecie komputerowym np. miesiąc). W czasie gry nasze zwierzę rosłoby, uczyło się nowych zdolności. Po każdym ukończeniu rozgrywki jednym zwierzęciem odblokowywałoby się nowe. Widzielibyśmy je w TPP. Wymyśliłem też coś, dzięki czemu gracze musieliby zrobić przerwę w graniu. Każde zwierzę musi przecież krócej lub dłużej spać. Przed końcem gry gracz musiałby dać zwierzęciu pospać poprzez włączenie takowej funkcji. Inaczej zwierzak byłby senny i nie reagowałby na nasze polecenia. Ale przecież niektóre śpią w dzień - a dopiero w nocy są najbardziej aktywne. Aby przejść całą grę, musiałoby upłynąć dużo czasu (załóżmy, że razem z odblokowanymi zwierzętami, których jest 20, a każde żyje koło miesiąca). Albo dać mniej zwierząt, a później wydać sequel z ulepszoną grafiką i nowymi rozwiązaniami. W trybie multiplayer każdy uczestnik rozgrywki kierowałby jednym ze zwierząt, które żyją w stadach, np. lwami. Można by się ze sobą porozumiewać, wysyłając wiadomości dotyczące polowania (godziny, dnia, taktyki). Każde zwierzę miałoby jedną lub dwie plansze specyficzne dla danego gatunku, w których toczyłaby się akcja - np. dla lwów byłaby to sawanna. Na koniec podaję kilka przykładowych zwierząt do odblokowania w grze: kobra, krokodyl, krab, maurena (ryba, która ma nietypowy długi kształt i bardzo dobry węch), nietoperz, dziobak, kangur, niedźwiedź, żyrafa, orangutan, kameleon, pingwin, koliber, ośmiornica.

Action Plus ocenia:

Gdyby taką grę charakteryzowało więcej elementów ekologicznych i stałaby się przebojem - mogłaby o wiele więcej zdziałać w zakresie ekologicznej edukacji niż niejeden protest i przywiązywanie się do drzew. Kilka pomysłów bardzo ciekawych, niektóre wymagają dopracowania (np. co z tymi nocnymi i dziennymi porami aktywności?). W takiej grze nie mogłoby też zabraknąć waleni - stąd okładkę przez nas proponowaną zdobi właśnie ten wielki ssak.

Siostra Plus radzi:

Dużo gram w wyścigówki, dlatego kupiłem kierownicę rajdową, która umożliwia mi jeszcze bardziej wczuć się w rolę kierowcy. Mam jednak problem, kiedy długo gram i dużo kręcę kółkiem, bolą mnie nadgarstki tak, jakbym je zwichnął czy nadwerężył.



Siostra Plus radzi:
Zdarza się - kiedy dużo kręcisz, nadgarstki mogą boleć. Powinieneś zastosować techniki znane ludziom, którzy ćwiczą na siłowni, czyli stosować okłady na nadwerężone mięśnie oraz ścięgna. Jeśli sytuacja nie jest zbyt poważna, zastosuj okłady z octu; jeśli ból jest mocny lub nie lubisz tego zapachu, kup maść z wyciągiem jadu ze żmiji. Powinno wystarczyć!!!

Lista przebojów

Hej! Witam na liście przebojów i zapraszam do przejrzenia najnowszych notowań drukowanych za European Leisure Software Publishers Association. Przypominam tylko, że lista Top Ten Plus ustalana jest na bazie waszych propozycji (kartki pocztowe z waszymi typami). Na TTP mamy w tym notowaniu aż cztery, a właściwie trzy nowe pozycje. Wszystkie tytuły to całkowicie odjazdowe gry strategiczne. Myślę, że już niedługo jedna z nich zdetronizuje Ghost Recon. Dotychczasowy lider Sam "Serious" Stone spadł aż na ósmą pozycję! Chyba największe zaskoczenie przeżyją posiadacze PS2. Tym razem na liście same nowości! Wszystkie gry warte są komentarza, lecz chyba trzy pierwsze tytuły były szczególnie oczekiwane przez graczy. Na PC zaskoczeniem może być tylko Star Trek: Bridge Commander, który nieoczekiwanie znalazł się wśród najbardziej popularnych tytułów.

Platforma GBA to dominacja Sonica, chociaż nieśmiertelni bracia Mario nadal nie odpuszczają! Zobaczymy, jak będzie za miesiąc. Do usłyszenia!

W tym numerze nagrodę - grę, zdobył Marcin G. z Krakowa. Gratulujemy! Nagrodę prześlemy pocztą.

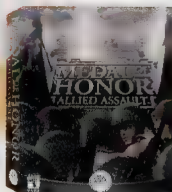
Piszcie do nas na kartkach pocztowych z dopiskiem Top Ten Plus. Losowanie supergry co miesiąc! Wszystko, co należy zrobić, to tylko przedstawić własną propozycję hitów!

Top Ten Plus



1 Ghost Recon (5)

Ghost Recon - do władzy w Rosji dochodzą ultranacjonalistyczni politycy, pragnący odbudować Żelazną Kurtynę, co prowadzi do konfliktu z państwami NATO. Dowodzisz elitarną grupą wojskową Duchy. Duchy niespodziewanie znalazły się na szczycie. Ciekawe, czy uda im się trzymać pozycję lidera.



2 Medal of Honour: Allied Assault (N)

Medal of Honour: Allied Assault - mój faworyt na 1 miejsce w TTP. Medal of Honor Allied Assault to niesamowita pozycja z EA, gdzie gracz wciela się w sierżanta Mike'a Powella. Mike służy w sławnym 1st Ranger Battalion i walczy w 20 misjach bazujących na historycznych kampaniach II wojny światowej.

3 Command and Conquer: Renegade (N)

Command and Conquer: Renegade - skąd my to znamy? Tak, tak. To historia TPP/FPP bazująca na klasycznym RTS-ie Red Alert. Tym razem można zwiedzić świat C&C jako Havoc - komandos GDI. Trzeba oczywiście rozprawić się z Braterstwem Nod. Odlotowa giera!

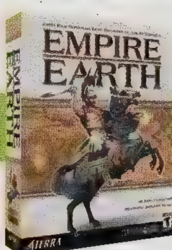


4 Operation Flashpoint (N)

Operation Flashpoint - Operation Flashpoint: Cold War Crisis to taktyczna wojenna gra akcji, przenosząca graczy w dobrze znane realia zimnej wojny roku 1985. Kampania podzielona jest na 30 różnorodnych misji, rozgrywających się na pięciu olbrzymich mapach.

5 Return to Castle Wolfenstein (6)

Return to Castle Wolfenstein - jest rok 1943. Mroczny książe Heinrich został ponownie przywrócony do życia po tysiącu lat spędzonych w piekle. Miłośnik okultyzmu i starożytnych tajemnic, gauleitner SS, Heinrich Himmler - odnajduje sposób na "ostateczne rozwiązanie". Kto złamie potęgę hitlerowskiej machiny wojennej?

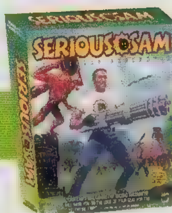


6 Empire Earth (3)

Empire Earth - ciekaw byłem, kiedy ta rewelacyjna strategia/RTS trafi na Top Ten Plus. W grze przewodzisz cywilizacjom, takim jak Grecy, Anglicy, Francuzi czy Niemcy. Jeśli chcesz, możesz stworzyć własną cywilizację od podstaw! Kolonizujesz i podbijasz sąsiednie terytoria.

7 Tony Hawk's Pro Skater 2 (7)

Tony Hawk's Pro Skater 2 - po prostu druga część rewelacyjnego symulatora deskorolki. Co prawda na horyzoncie już "trójka" (właściwie gra jest już na wszystkich platformach, oprócz PC), gdzie pojawią się sławy, takie jak Eric Koston, Steve Caballero, Bucky Lasek, Rodney Mullen, Chad Muska, Bam Margera, lecz "dwójka" nadal rozgrzewa wasze zmysły do białości.

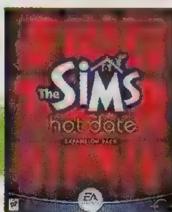


8 Serious Sam: The Second Encounter (1)

Serious Sam: The Second Encounter - w zeszłym miesiącu Sam był na pierwszym miejscu. Jak widać, ta gra FPP szybko się nudzi. Przypominam tylko, że Sam "Serious" Stone ponownie staje do walki z Mentalem. Po odnalezieniu w Egipcie syriańskiego statku kosmicznego Sam porywa go, chcąc rozprawić się z wrogiem. Niestety maszyna spada i rozbija się w górach Południowej Ameryki, a Sam Stone musi wywalczyć sobie drogę do fortecy Mentala.

9 Monsters, Inc: Scare Island 5 (8)

Monsters, Inc: Scare Island - polska nazwa brzmi Potwory i Spółka: Wyspa Strachu. Ta pozycja to świetna trójwymiarowa platformówka z 15 rozległymi poziomami. Gracze mają do wyboru wielkiego, futrzanego "potwora" - Sulleya, lub małego, jednookiego Mike'a. Jego słynne "ugabuga!" zachowacie w pamięci. Gwarantuję! :)



10 The Sims: Randka (N)

The Sims: Randka - trzeci dodatek do The Sims, przebojowej symulacji wirtualnego życia firmy Maxis. Zapewnia on Simom całkowicie nowe doznania związane ze stosunkami męsko-damskimi, czyli po prostu randkami. Wszystko jest możliwe - zaczynając od kolacji przy świecach, drink przy barze aż po randkę w parku.

PC

MNL		PP	
1	Medal of Honour: Allied Assault	-	N
2	Command and Conquer: Renegade	-	N
3	The Sims: Hot Date	1	▼
4	Star Trek: Bridge Commander	-	N
5	The Sims	5	■

Star Trek: Bridge Commander - eksplozja martwej gwiazdy niszczy stację badawczą federacji (Starfleet Research station), uszkadzając statek i zabijając kapitana. Pałeczka kapitana Gwiezdnej Floty oraz statku Enterprise wraz z załogą wpadnie w twoje ręce. To odpowiedzialne zadanie.

The Sims - symulator zwykłego życia. Dla tych, którzy chcą mieć dom, żonę, dziecko. Dla tych, co od randek wolą solidne związki małżeńskie.

GBA

MNL		PP	
1	Sonic Advance	-	N
2	Golden Sun	-	N
3	Monsters, Inc	-	N
4	Mario Kart: Super Circuit	1	▼
5	Super Mario Advance	4	▼

Sonic Advance - grafiką i grywalnością przypomina oryginalnego Sonic the Hedgehog. Sonic znowu będzie musiał zmierzyć się z przewrotnym Dr Eggmanem. Ta zręcznościówka powala wyglądem i maksymalną miodnością. Zasłużone pierwsze miejsce.

Mario Kart: Super Circuit - bracia Mario przez trzy miesiące trzymali się na pierwszym miejscu. Zostali wreszcie zdetronizowani przez małego Sonica.

PS2

MNL		PP	
1	Metal Gear Solid 2	-	N
2	Gran Turismo 3	-	N
3	Grand Theft Auto 3	-	N
4	Tekken Tag Tournament	-	N
5	State of Emergency	-	N

Metal Gear Solid 2 - dysk z danymi o MGrexie przedostał się na czarny rynek i trafił do organizacji przestępczych. Masowa produkcja mechów ruszyła na całym świecie. Widząc to, rząd USA stworzył nową broń: Metal Gear Raya, po części humanoidalnego kolosa. Całą sprawą będzie się musiał zająć oczywiście Solid Snake...

Grand Theft Auto 3 - akcja gry toczy się w znanym w światku GTA, mieście Liberty City, czyli Nowym Jorku, podzielonym na trzy ogromne dzielnice. Tym razem przemieszczamy się samochodami, pociągami oraz promami. W grze jest ponad 40 misji!

MNL - miejsce na liście, **PP** - poprzednia pozycja

TIE Fighter - ukończ bonusy w misji 4 aktu 1
Jedi Starfighter - ukończ bonusy w misji 4 aktu 2
Sabaoth Fighter - ukończ bonusy w misji 5 aktu 2
Advanced Freefall - ukończ bonusy w misji 1 aktu 3
Advanced Havoc - ukończ bonusy w misji 3 aktu 3
Republic Gunship - ukończ bonusy w misji 5 aktu 3
Advanced Zoomer - ukończ bonusy w misji 3 aktu 2
Slave 1 - ukończ wszystkie bonusy dla jednego gracza

Stronghold (PC)

Aby zaktywować kody, wciśnij w głównym menu [Shift] + [Alt] + [A]. Teraz wystarczy, że w trakcie gry wciśniesz jedną z poniższych kombinacji klawiszy:
[Alt] + [C] - na ekranie wyboru masz dostęp do wszystkich misji
[Alt] + [K] - budowanie za darmo
[Alt] + [X] - dostajesz 100 ludzi i 1000 złota

Swedish Touring Cars Championship 2 (PC)

Bolidy Formula DICE
Za pomocą Regedita otwórz plik rejestru i wyszukaj pola o nazwach GameWinnerSSR oraz GameWinnerSTCC. Zmień ich wartości z 0 na 1, a po wystartowaniu będziesz miał dostęp do nowych wozów.

Tiger Woods PGA Tour 2002 (PS2)

Pominięcie tutorialu
Gdy się rozpocznie, wciśnij L1.
Przyspieszenie piłki
Gdy przeciwnik uderzy piłkę, przytrzymaj X i gotowe.
Odblokowanie golfistów
Aby mieć dostęp do golfistów z Tiger Challenge w innych trybach gry, musisz ich najpierw pokonać. Oto lista tych zawodników:
Super Tiger Woods, Cedric "Ace" Andrews, Stuart Appleby, Notah Begay III, Brad Faxon, Jim Furyk, Lee Janzen, Justin Leonard, Solita Lopez, Colin Montgomery, Kellie Newman, Jesper Parnevik, Vijay Singh, Moa "Big Mo" Ta'a Vatu, Melvin "Yosh" Tanigawa, Erika "Ice" von Severin.

Tyrian 2000 (PC)

Dostęp do ukrytych statków
W czasie gry wciśnij [Tab] + [1] lub [Tab] + [2].
Skok do następnego poziomu
W czasie gry wciśnij [F3], [F6] i [F7].
Wszystkie tryby Super Arcade - kody do wpisania w głównym menu gry
TECHNO - statek eksperymentalny PQZ
UNKNOWN - TX Silvercloud
STORMWIND - Stormwind - the Elemental
STEALTH - Ninja Star
WEIRD - Foodship Nine
LIZARD - Dragon
ENEMY - przechwycony U-Fighter
PRETZEL - Pretzel Pete Truck
NORTSHIPZ - Nort-Ship
Poziom trudności Impossible
W menu wyboru poziomu trudności wciśnij jednocześnie klawisze [SHIFT] + [G], a będziesz miał dostęp do poziomu Impossible.
Poziom trudności Suicide
Po odblokowaniu ustawień Impossible wciśnij jednocześnie klawisze [SHIFT] + []] (zamknięcie kwadratowego nawiasu).
Poziom trudności Super Tyrian
W głównym menu gry wpisz ENGAGE, a będziesz miał dostęp do poziomu trudności Lord of the Game.
Poziom trudności Super Tyrian w trybie Suicide
W głównym menu gry przytrzymaj wciśnięty klawisz [Scroll Lock], a następnie wpisz ENGAGE.
Tryb debugowania
W czasie gry wciśnij klawisz Backspace i [F10]. Jeśli chcesz go wyłączyć, wciśnij te klawisze jeszcze raz.
Nietykalność
W czasie gry wciśnij klawisze [F2] + [F3] + [F6]. Jeśli zrobiłeś to poprawnie, pojawi się komunikat 'Cheaters always prosper'. Z tym cheatem nie giniesz, nawet jeśli stracisz cały pancerz - będzie to możliwe dopiero po wyłączeniu tego cheata (przez ponowne wciśnięcie [F2] + [F3] + [F6]).
Losowa zmiana koloru
W czasie gry wciśnij klawisze [Backspace] + [-], by losowo zmienić jej schemat kolorów.
Losowa muzyka
W czasie gry wciśnij klawisze [Backspace] + [Scroll Lock], a zmienisz muzyczkę w tle.
Tryb świąteczny
W menu start wybierz MS-DOS Prompt, a następnie przejdź do folderu, w którym zainstalowałeś grę. Teraz wpisz (bez cudzysłowów) 'file0001 yesxmas'; gdy zostaniesz zapytany, czy tego chcesz, wciśnij [Y]. Dzięki temu niektóre przedmioty, bronie, statki i efekty dźwiękowe zostaną zmienione - by lepiej oddawać ducha świąt.
Natychmiastowe zakończenie poziomu
W czasie gry wciśnij jednocześnie [F2] + [F6] + [F7]. Uwaga! Nie zadziała z żadnym statkiem trybu Super Arcade ani w trybie Super Tyrian.
Superpauza
W czasie gry wciśnij jednocześnie klawisze [Backspace] i [Number Lock]. Od momentu gdy wciśniesz klawisz [P], by włączyć pauzę, na ekranie nie będzie się już pojawiał napis 'Pause'.
Superdetale
Uruchom setup gry, najedź na opcję Game Detail i wciśnij klawisz [W] - wystarczy, by dała z siebie wszystko, o czym pomyśleli programiści.
Minigra Destruct
W głównym menu gry wpisz DESTRUCT, a będziesz miał do niej dostęp.
Gra ta oferuje pięć różnych trybów rozgrywki
5-Card War - pięć jednostek na pięć jednostek
Traditional - czyli jeden na jeden
Heli Assault - 4 helikoptery przeciw 8 jednostkom naziemnym
Heli Defense - 8 jednostek naziemnych przeciw 4 helikopterom
Outgunned - wrogie jednostki mają zdecydowaną przewagę liczebną
Aby uzyskać listę klawiszy sterujących wciśnij klawisz [F1]

007 Agent Under Fire (PS2) 2002-03-18 IGN

Nieskończone życie
Przytrzymaj klawisze [L1] + [R2], a następnie wprowadź następującą sekwencję: góra, dół, O, O, dół, dół, dół, lewo, O. Rozpocznij grę, a gdy znajdziesz się już na dowolnym jej poziomie wciśnij klawisz Start. Teraz przytrzymaj wciśnięte klawisze dół, L2 i R1, a następnie wprowadź sekwencję: O, O, R2, O, L1, kwadrat, kwadrat, O. Dzięki tym zabiegom powinieneś mieć nieskończone życie na wszystkich poziomach gry.
Pełna lista cheatów
Na każdym poziomie możesz odblokować dwa cheaty: jeden dla gry dla pojedynczego gracza i jeden dla trybu multi. Aby zdobyć cheat dla jednego gracza, na danym poziomi musisz zdobyć złoty medal, czyli odpowiednią liczbę punktów. Aby zdobyć cheat dla trybu multi, musisz dodatkowo znaleźć wszystkie znaczki 007 znajdujące się na danym poziomie.
A oto, co można w tej grze zdobyć:
TROUBLE IN PARADISE - aby otrzymać złoty medal, musisz zdobyć 50 000 punktów.
Tryb Single - broń o nazwie Golden Gun
Tryb Multi - dodatkowa mapa o nazwie Rocket Manor
PRECIOUS CARGO - aby otrzymać złoty medal, musisz zdobyć 50 000 punktów.
Tryb Single - ulepszona wyrzutnia rakiet Golden CH-6
Tryb Multi - dodatkowy tryb gry MP Game Mode, dający graczom Golden Guna, który zabija wrogów jednym strzałem
DANGEROUS PURSUIT - aby otrzymać złoty medal musisz zdobyć 70 000 punktów.
Tryb Single - niekończące się samonaprowadzające się pociski w misjach samochodowych
Tryb Multi - dodatkowa postać do trybu Multi - Stealth Bond
BAD DIPLOMACY - aby otrzymać złoty medal, musisz zdobyć 70 000 punktów.
Tryb Single - otrzymasz Golden Accuracy, czyli upgrade do Golden Guna, dzięki któremu będzie dużo celniejszy
Tryb Multi - dodatkowa znajdźka do trybu Multi: Gravity Boots, dzięki której znacznie poprawia się zasięg skoków
COLD RECEPTION - aby otrzymać złoty medal, musisz zdobyć 90 000 punktów.
Tryb Single - dostajesz Golden Clip, czyli upgrade do Golden Guna podwajający jego magazynek
Tryb Multi - dodatkowa postać do trybu multi: Guard
NIGHT OF THE JACKAL - aby otrzymać złoty medal, musisz zdobyć 90 000 punktów
Tryb Single - dostajesz Golden Grenades, znacznie potężniejsze niż normalne granaty - parę sztuk znajdziesz od teraz w ekwipunku na początku każdej misji
Tryb Multi - odblokowujesz broń Viper
STREETS OF BUCHAREST - aby otrzymać złoty medal musisz zdobyć 100 000 punktów.
Tryb Single - odblokowujesz nowy wóz do kierowania na poziomach z samochodami: Lotus Esprit. Karabin został w nim usytuowany pośrodku przodu wozu ułatwiając celowanie, a rakiety wystrzeliwuje bliżej ziemi
Tryb Multi - dodatkowa postać do trybu multi: Alpine Guard
FIRE & WATER - aby otrzymać złoty medal musisz zdobyć 100 000 punktów.
Tryb Single - dostajesz ulepszenie Rapid Fire, zwiększające szybkostrzelność twojego Golden Guna
Tryb Multi - odblokowujesz broń Calypso
FORBIDDEN DEPTHS - aby otrzymać złoty medal musisz zdobyć 110 000 punktów.
Tryb Single - dostajesz Golden Armor, czyli podrasowaną wersję normalnego pancerza oferującą lepszą ochronę
Tryb Multi - otrzymujesz opcję Full Arsenal, dzięki której wszyscy gracze w trybie multi respawnują się ze wszystkimi broniami w ekwipunku
POSEIDON - aby otrzymać złoty medal musisz zdobyć 120 000 punktów.
Tryb Single - Golden Bullets, czyli kolejny upgrade do Golden Guna, sprawiający, że strzały z niego są jeszcze bardziej śmiertelne
Tryb Multi - dodatkowa postać do trybu multi: Cyclops Guard
MEDITERRANEAN CRISIS - aby otrzymać złoty medal musisz zdobyć 130 000 punktów.
Tryb Single - otrzymujesz Regenerative Armor, która automatycznie naprawia się, jeśli została uszkodzona; wprawdzie wolno, ale zawsze coś!
Tryb Multi - dodatkowa postać do trybu multi: Poseidon Guard
EVIL SUMMIT - aby otrzymać złoty medal musisz zdobyć 130 000 punktów.
Tryb Single - ostatni upgrade do Golden Guna, dzięki któremu będziesz miał do niego niekończącą się amunicję
Tryb Multi - dodatkowa postać do trybu multi: Carrier Guard

Baldur's Gate: Dark Alliance (PS2)

Odblokowanie trybu Gauntlet
Jeśli chcesz podjąć rękawicę, musisz przynajmniej raz ukończyć grę na dowolnym poziomie trudności.
Odblokowanie trybu Extreme
Jeśli nadal mało ci wyzwań, musisz ukończyć grę w trybie Gauntlet.
Odblokowanie Drizzta Do'Urdena
Ukończ grę w trybie Extreme.
Gra jako Drizzt Do'Urden
W czasie wyboru postaci trzymaj klawisze L1, L2, R1, R2. Ewentualnie w głównym menu przytrzymaj L1 + R1, a następnie wciśnij X + trójkąt.
Tryb Cheat
W czasie gry przytrzymaj R1 + L1 + lewo + trójkąt i wciśnij Start. Będziesz miał dostęp do Cheat Menu.
Superpostać
W czasie gry przytrzymaj R2 + L2 + lewo + trójkąt i wciśnij R3. Twoja postać awansuje na 20 poziom i będzie miała dostęp do wszystkich featsów oraz 75 000 sztuk złota, ale nie będzie już awansowała.
Duplikowanie przedmiotów
Zachowaj grę, a następnie wyrzuć przedmioty, jakie chcesz zduplikować. Teraz wciśnij Start i zmień postać na tę z dopiero co zapisanego Save'a. Pojawi się ona ze wszystkimi przedmiotami - wystarczy więc pozbierać te przed chwilą wyrzucone, i gotowe.
Dodatkowe doświadczenie
Przed pierwszym bossem zapisz grę. Pokonaj grę i zapisz ją ponownie, ale już w nowym miejscu. Teraz wczytaj pierwszy Save, zaimportuj postać z drugiego (czyli tę, która już bossa pokonała) i pokonaj go jeszcze raz. Można to powtarzać w nieskończoność, za każdym razem dostając 2000 punktów doświadczenia, Flaming Long Sword i Short Bow.

Zmartwychwstanie w trybie multi
Wystarczy, że żywa postać wróci do najbliższego punktu Save'a. Tam na kontrolerze martwego gracza wystarczy naciskać kwadrat, a powstanie on z martwych, ale z połową punktów życia.

Deer Avenger 4 (PC)

W czasie gry przytrzymaj (długo) klawisz [Shift], a pojawią się myśliwi.

Eve of Extinction (PS2)

Aby odblokować nowe tryby gry (Survival i 3 Minute), musisz ukończyć grę na dowolnym poziomie trudności.

Galactic Battlegrounds (PC)

Kody i po myślniku - efekt:
Forcenova - 1000 nova crystals
Forcecarbon - 1000 carbon
Forceore - 1000 ore
Forcefood - 1000 food

Giants: Citizen Kabuto (PS2)

Imiona do wpisania i efekt:
UDDOIT2 - niebieski ekran
BGDA - nieskończona mana
SNIPEME - zielony ekran
38HK - nieskończony Jet Pack
MOLITOR - nietykalność
ANGRY - czerwony ekran
FALLOUT - nieskończona amunicja
MBP4UJP - odblokowanie wszystkich misji
ALPUN - odblokowanie menu z cheatami

Hooligans: Storm Over Europe (PC)

W czasie gry naciśnij [CTRL], wpisz cheaty:
broodjekroket - tracisz sporo kasy
frikandel - dostajesz 1 lidera + ekipę
frietjewaterfiets - dostajesz 2 liderów + ekipę
bereklauw - ???
hamburger - nie tracisz energii?
mexicanosate - jesteś naćpany
vlammetjes - zabijasz wskazaną jednostkę
shaslick - III poziom broni
kaassoufle - teleportujesz się w miejsce wskazywane przez kursor
patatmet - nie tracisz zdrowia?
frietspeciaal - ???
frietjeoorlogmetuitjes - ???
stamppot - wygrywasz level
boerenkoolmetworst - przegrywasz level

Hoyle Casino 2000 (PC)

Podejdź do Video Pokera i daj na ostatnią grę 100$, ale jej nie zaczynaj. Teraz do video slotsów - tu zagraj za 1000$, ale po pierwszym razie wybierz pieniądze. Dostaniesz ich 50 000$ i możesz to powtarzać wiele razy.

Incoming Forces (PC)

Wystartuj grę z parametrem w linii komend:
-allmissions - dostęp do wszystkich misji
-cheatkeys - aktywizuje następujące klawisze:
F3 - godmode on/off
F4 - zabijasz każdego wroga jednym strzałem on/off

Max Payne (PS2)

Nietykalność
Włącz pauzę i wprowadź kombinację: L1, L1, L2, L2, R1, R1, R2, R2.
Wszystkie bronie
Włącz pauzę i wprowadź kombinację: L1, L2, R1, R2, trójkąt, O, X, kwadrat.
Dźwięki Slow MotionWłącz pauzę i wprowadź kombinację: L1, L2, R1, R2, trójkąt, kwadrat, X, O.
Nielimitowany Bullet Time
Włącz pauzę i wprowadź kombinację: L1, L2, R1, R2, trójkąt, X, X, trójkąt.
Odblokowanie wszystkich poziomów
Grając normalnie, dojdź do pierwszego poziomu w metrze. Gdy się załaduje, przejdź do głównego menu i wprowadź: góra, dół, lewo, prawo, góra, lewo, dół, O. Teraz do menu Load - wszystkie poziomy powinny być już dostępne, a na każdym z nich będziesz miał ten sam ekwipunek, co przy pierwszym wejściu do metra.

Monsterville (PC)

Dopisz do linii komend jedną z sekwencji:
/NOAI - potwory totalnie głupieją
/MAPDESIGN - uruchamiasz edytor leveli

Mythical Warriors (PC)

Naciśnij Enter i wpisz:
see - brak 'fog of war'
magic - pełna magia
level - maks mana, exp, lvl
win - wygrywasz scenariusz
hurry - ???
nolose - ???
skill - ???
money - maks kasa
shield - ???

Rig & Roll (PC)

Naciśnij Pause, wpisz cheat, odpauzuj grę.
SLALLCHEATS - dostępne wszelkie cheaty
SLLOTTERY - kasa i licencja
SLROADS - widzisz wszystkie mapy pobliskich dróg
SLMAP - wszystkie mapy
SLFILLUP - uzupełniasz paliwo
SLRECOVER - wracamy na drogę
SLTURBINE - ???
SLREPAIR - naprawy wozu

RIM Battle Planets (PC)

Naciśnij Enter i wpisz:
show me more - wygrywasz scenariusz
you are smart - ???
be my little baby - ???
I am a cleric - wskaż kursorem jednostkę, a uzdrowisz ją
ohne Moos nix los - ???

Shaun Palmer's Pro Snowboarder (PS2)

Podświetl w głównym menu Options i wprowadź poniższą kombinację (usłyszysz potwierdzenie):
Wszystkie cheaty (w menu opcji pojawi się menu z cheatami) - przytrzymaj prawo + L2, a następnie trójkąt, trójkąt, O, trójkąt.
Statystyki na maks - przytrzymaj prawo + L1, a następnie trójkąt, trójkąt, O, trójkąt.
Wszystkie deski - przytrzymaj lewo + L2, a następnie trójkąt, trójkąt, O, trójkąt
Ukryci zawodnicy - przytrzymaj lewo + L1, a następnie trójkąt, trójkąt, O, trójkąt.
Wszystkie filmy - przytrzymaj lewo + R1, a następnie trójkąt, trójkąt, O, trójkąt.

Sid Meier's SimGolf (PC)

Aby zdobyć szybko kasę, naciśnij klawisze [Shift] + [=]. Im dłużej będziesz je trzymał, tym więcej jej dostaniesz.

Star Trek Voyager: Elite Force (PC)

Naciśnij [~], by wejść w konsolę. Wpisz: sv_cheats 1 [Enter], by zaktywizować cheat-mode. Teraz możesz wpisywać kody z poniższej listy:
god - god mode
noclip - przenikanie przez ściany
undying - po 999 energii i pancerza
cg_thirdperson 1 - widok w TPP
notarget - wrogowie cię nie widzą
map # - ładuje mapę o nazwie #

Lista map
BORG1 - The Rescue
BORG2 - Incursion
HOLODECK - Tactical Decision
VOY1 - Condition
VOY2 - Unavoidable Delays
VOY3 - Hazard Duty
VOY4 - Defense
VOY5 - Hazard Ops
STASIS1 - Data Retrieval
STASIS2 - Deep Echoes
STASIS3 - Encounters
VOY6 - Renewal
VOY7 - Union
VOY8 - Departure
SCAV1 - The Visit
SCAV2 - Dangerous Ground
SCAV3 - Conflicting Views
SCAV3b - Conflicting Views 2
SCAV4 - Disorder
SCAV5 - Infiltration
SCAVBOSS - The Hunter
VOY9 - Fallout
BORG3 - Proving Ground
BORG4 - Information
BORG5 - Covenant
BORG6 - Infestation
VOY13 - R and R
VOY14 - Visual Confirmation
VOY15 - Offense
DN1 - The Breach
DN2 - Command
DN3 - Primary Encounter
DN4 - The Skirmish
DN5 - Defensive Measures
TRAIN - Transit
DN6 - Attunement
DN8 - Array
VOY16 - Invasion
VOY17 - Decisions
FORGE1 - External Stimuli
FORGE2 - Matrix
FORGE3 - Onslaught
FORGE4 - Visual Magnitude
FORGE5 - Dissolution
FORGEBOSS - Command Decision
VOY20 - Epilogue

give # - dostajesz przedmiot o nazwie #

A oto lista: Phaser; Tetryon Disruptor; Compression Rifle; Scavenger Rifle; IMOD (infinity modulator); Tricorder; Health; Ammo; Weapons; All; Stasis Weapon; Grenade Launcher; Photon Burst; Dreadnought Weapon; Armor; Paladin Weapon; Desperado Weapon; Klingon Blade; Bot welder; Bot laser; Bot rocket; Forge proj; Forge psych; Parasite; Borg weapon.

Star Trek: Bridge Commander (PC)

Aby zaktywizować cheat-mode, musisz dopisać do linii komend sekwencję -TestMode. Uruchom grę, a zobaczysz, że opcja Quick Battles zastąpiona jest przez Test Only. Kliknij ją, a będziesz mógł wybrać dowolny etap gry. A kiedy już jesteś w grze, wejdź w 'tactical display mode' i użyj kombinacji klawiszy:
[Shift] + [G] - God Mode (powinieneś ujrzeć napis GOD MODE w prawym górnym rogu ekranu)
[Shift] + [K] - wskazany obiekt będzie miał dodatkowe 25% uszkodzeń
[Shift] + [R] - naprawia wskazany obiekt (używaj na sojusznikach :))
[Shift] + [Q] - dostaniesz 10 torped kwantowych (o ile twój pojazd może je przenosić)

Star Wars Jedi Starfighter (PS2)

Kody wpisuje się na ekranie Code w menu Options (kod - efekt):
QUENTIN - będziesz nietykalny
NOHUD - wyłącza HUD
DIRECTOR - włącza tryb Fly-By
Dodatkowe pojazdy
X-Wing - ukończ bonusy w misji 3 aktu 1

Kontynuacja ze strony 04

Co byś zrobił

Wybrałeś opcję B



Szybko rozwaliłeś najbliższe, najbardziej niebezpieczne zombi. Gagatek próbował się do ciebie dowlec, mimo że już prawie nie miał nóg - lecz kulka między oczy przerwała te zabiegi. Zombi dosłownie stracił głowę. Zielona breja wylała się na asfalt, ale ty się temu już nie przyglądałeś. Pobiegłeś dalej wykańczać maszkary, które zagroziły amerykańskiemu miastu!

Wygrałeś!

Uwaga!

Jak zamówić prenumeratę ?

1. Wypełniając zamieszczony dowód wpłaty i dokonując płatności na poczcie lub w banku
2. Przelewem BRE o/Warszawa, Nr rach. 11401010-00-371299-PLNCURR11
3. Telefonicznie (0-prefix 22) 511 76 55, 511 76 56 (Jeśli masz kartę kredytową visa classic, eurocard/mastercard,JCB, PolCard-podaj: imię, nazwisko, adres wraz z kodem pocztowym, numer telefonu, numer karty, datę jej ważności i kwotę wpłaty)
4. Pocztą elektroniczną prenumerata@mediastyl.pl
5. Faksem (0-prefix 22) 511 76 60

Warunki prenumeraty

- W przypadku zamówienia prenumeraty pocztą elektroniczną, faksem lub telefonicznie kwotę za zamówioną prenumeratę należy wpłacić w dniu złożenia zamówienia najpóźniej w dniu następnym na konto BRE Bank S.A. o/Warszawa Nr Rach. 11401010-00-371299-PLNCURR11
- Wysyłkę prenumeraty rozpoczynamy po wykazaniu zapłaty na naszym koncie
- Na zamówieniu wpisz wyraźnie swoje: imię, nazwisko, i adres w odpowiednich polach w lewej i prawej części formularza
- Złóż podpis pod zgodą na przetwarzanie danych osobowych
- Redakcja nie ponosi odpowiedzialności za opóźnienia spowodowane błędnym lub niewyraźnym wypełnieniem przekazu

---

Dowód/pokwitowanie dla odbiorcy

Media Styl Sp z o.o., Sp k.
ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa

nr rachunku odbiorcy: 11401010-00-371299-PLNCURR11

kwota:

imię, nazwisko i adres wpłacającego:

Tel. .... e-mail ....

od miesiąca ....Lipiec........ /2002

- ☐ 3 numery .... 22,50 zł
- ☐ 6 numerów .... 42,00 zł
- ☐ 12 numerów .... 72,00 zł
- ☐ numery archiwalne ....

☐ proszę o wystawienie faktury VAT

Wyrażam zgodę na przetwarzanie w celach marketingowych przez Media Styl Sp. z o.o., sp.k. ul.Motorowa 1, 04-035 Warszawa moich danych osobowych które przekazuję dobrowolnie zastrzegając sobie prawo do ich sprawdzenia i poprawienia.

Czytelny podpis ....

stempel dzienny

opłata ....

Polecenie przelewu / wpłata gotówkowa

nazwa odbiorcy: Media Styl Spzoo Spk 04-035

nazwa odbiorcy cd.: WARSZAWA ul Motorowa 1

nr rachunku odbiorcy: 11401010-00-371299-PLNCURR1

1 WP

waluta: PLN

kwota:

nr rachunku zleceniodawcy (przelew) / kwota słownie (wpłata)

nazwa zleceniodawcy

nazwa zleceniodawcy cd.

tytułem: PRENUMERATA ACTION PLUS

archiwalia

06

Opłata:

pieczęć, data i podpis(y) zleceniodawcy

odcinek dla banku odbiorcy

Dowód/pokwitowanie dla wpłacającego

Media Styl Sp z o.o., Sp k.
ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa

nr rachunku odbiorcy: 11401010-00-371299-PLNCURR11

kwota:

imię, nazwisko i adres wpłacającego:

Tel. .... e-mail ....

od miesiąca ....Lipiec........ /2002

- ☐ 3 numery .... 22,50 zł
- ☐ 6 numerów .... 42,00 zł
- ☐ 12 numerów .... 72,00 zł
- ☐ numery archiwalne ....

☐ proszę o wystawienie faktury VAT

Wyrażam zgodę na przetwarzanie w celach marketingowych przez Media Styl Sp. z o.o., sp.k. ul.Motorowa 1, 04-035 Warszawa moich danych osobowych które przekazuję dobrowolnie zastrzegając sobie prawo do ich sprawdzenia i poprawienia.

Czytelny podpis ....

stempel dzienny

opłata ....

Polecenie przelewu / wpłata gotówkowa

nazwa odbiorcy: Media Styl Spzoo Spk 04-035

nazwa odbiorcy cd.: WARSZAWA ul Motorowa 1

nr rachunku odbiorcy: 11401010-00-371299-PLNCURR1

1 WP

waluta: PLN

kwota:

nr rachunku zleceniodawcy (przelew) / kwota słownie (wpłata)

nazwa zleceniodawcy

nazwa zleceniodawcy cd.

tytułem: PRENUMERATA ACTION PLUS

archiwalia

06

Opłata:

pieczęć, data i podpis(y) zleceniodawcy

odcinek dla banku odbiorcy

Nintendo®



UWAGA
POKéMON MINI MA GŁÓD GIER









Dystrybutor:
LUKAS TOYS Sp. z o.o.
ul. Partynicka 29
53-031 Wrocław
tel. 071/339 78 02

NAJMNIEJSZA NA ŚWIECIE KONSOLA DO GIER

Nie tylko najmniejsza na świecie konsola do gier ale także najbardziej zadziwiająca. Wybierz swoją grę i niech rozpocznie się zabawa !

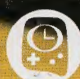




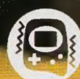




CZTERY WSPANIAŁE GRY DO WYBORU



Zegar



Wibracje



Czujnik ruchu



Podczerwień



Pokémon mini™